7/98 Ausgabe 14 DM 3,90
Belgien bfr 86,- ■ Dänemark dkr 16,- ■ Italien lir 4.200 ■ Luxemburg lfr 86,- ■ Niederlande hfl 4,70
Österreich ös 29,- ■ Schweiz sfr 3,90 ■ Griechenland DR 700 ■ Spanien Pta 360,-
D 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC VERLAG

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NINTENDO 64

NUR DM 3.90

MIT DOPPEL-POSTER!

Turok 2 + E3-Messehits

E3-AKTUELL!

Alle Neuheiten: Perfect Dark, Jet Force Gemini, NASCAR 99, NHL 99, F1 World Grand Prix u.v.a.

BANJO-KAZOOIE

Besser als Mario: Jetzt im Härtetest!

EXTREME G 2
STAR WARS 2
ZELDA 64
V-RALLY

Die Weihnachts-Hits angespielt!

4-SEITEN-VORABTEST

TUROK 2

Zu Gast bei Iguana: Das Action-Game des Jahres ausführlich vorgestellt!

5-Seiten-Spielelexikon mit über 150 Spielen • 6 N64-Spiele im Test: Banjo-Kazooie, GT 64 Championship Edition, Bio Freaks, All Star Baseball '99, MLB Ken Griffey Jr. • Komplettlösungen: Yoshi's Story, Mystical Ninja • Angespielt: Space Circus • Mit Sammelkarten, Charts u.v.m.

DEIN N64-SPIELEBERATER: 19 SEITEN

N-ZONE

UNABHÄNGIG ▪ KRITISCH ▪ KOMPETENT

Alle Hits aus Atlanta!

Nintendo 64-User dürfen sich freuen: Auf der Electronic Entertainment Expo in Atlanta, die Ende Mai stattfand, überschlugen sich die Spielefirmen mit Neuankündigungen für das N64. Das Resultat sind Dutzende brandneuer Titel, die wir euch in dieser Ausgabe erstmals vorstellen. Ob nun Rare mit Perfect Dark oder Jet Force Gemini die Action-Welt aufmischte, Electronic Arts mit NHL 99, NBA Live 99 oder NASCAR 99 die Sportarenen auf breiter Front betrat oder LucasArts mit Star Wars Rogue Squadron seinen Dukatenesel namens Krieg der Sterne reaktivierte – wir waren am Ball und berichten auf über 20 Seiten über alles Aktuelle und Wissenwerte. Die Höhepunkt dieser Ausgabe sind sicherlich die vierseitige Reportage zu Turok 2, der aktuelle Test zu Banjo-Kazooie und die brandaktuellen Import-Reviews zu All Star Baseball '99 und MLB featuring Ken Griffey Jr., die zum Vergleichskampf antreten.

Hans Ippisch
Chefredakteur

MIT TUROK 2-POSTER, E3-POSTER & KARTEN

INHALT

N-ZONE E3 REPORTAGE 14

E3-Messenews ..... Alle Hits aus Atlanta 4
Action ..... Turok 2, Star Wars und mehr 18
Adventure & Co. ..... Zelda, Rayman 2 u. a. 20
Racing ..... V-Rally, Extreme G2 & Co. 14
Sports ..... NHL 99, ISSA 98 u.v.a. 16
Spielelexikon ..... Über 250 Spiele auf 5 Seiten 24

ANGESPIELT

Aero Gauge ..... Konkurrenz für Extreme G? 2
Space Circus ..... Infogrames' Jump&Run-Hit 22
Turok 2: Seeds Of Evil ..... Der Action-Hit im Vorabtest 8

TESTS

Banjo-Kazooie ..... Das beste N64-Spiel 32
Bio Freaks ..... Midway schlägt wieder zu! 44
Dual Heroes ..... Prügeln für Anfänger 47
GT 64 C.E. ..... Rennspiel-Referenz? 34

IMPORT-TEST

All Star Baseball '99 ..... Das Grafikwunder 46
MLB featuring Ken Griffey Jr. ..... Spielspaß pur! 47

POSTER

Turok 2 35-38
E3-Banjo-Poster 39-42

SAMMELKARTEN

Bio Freaks 75/76
Forsaken 75/76
NBA Courtside 75/76
Nintendo-ABC 75/76

SPIELE-NEWS

Harrier 2000 4
Jet Force Gemini 5
Perfect Dark 4
MicroMachines V3 5
Star Wars: Rogue Squadron 7
Superman 6

NEWS

Aus den USA 4
Aus den USA II 6
Kurz & Knapp 7
Super NES-News 5
Game Boy-News 7
Farb-Game Boy 7
Pokemon 7

SPIELE-LEXIKON

Über 250 Spiele auf 5 Seiten! 26

T & T: KOMPLETTLÖSUNGEN

Mystical Ninja 62
Yoshi's Story 52

T & T: CHEATS & CODES

All Star Baseball 99 51
Bio Freaks 51
Bust-a-Move 2 51
MLB Ken Griffey 51

T & T: LESERTIPS

1080° Snowboarding 72
F1 Pole Position 72
Mystical Ninja 72

RUBRIKEN

Chart-Attack 30
Impressum 73
Kleinanzeigen 70
Leserbriefe 48
Vorschau 74

Turok 2 8

Wir waren zu Gast bei Iguana in Austin/Texas und unterzogen den langerwarteten Nachfolger einem Vorabtest. Auf 4 Seiten verraten wir, wieso Turok 2 das wohl heißeste N64-Spiel des Jahres ist.

Banjo-Kazooie 32

Unglaublich! Rare schaffte tatsächlich das Kunststück, Super Mario 64 vom Referenz-Thron zu verdrängen. In unserem kritischen Test erfahrt ihr alles Wissenswerte über den Sommerhit.

E3-Reportage 14

Auf 19 Seiten berichten wir von der wichtigsten Messe des Jahres und stellen alle neue Titel vor. Ob Rares neues Action-Duo, Star Wars Rogue Squadron (siehe Bild) oder Zelda – hier versäumt ihr nichts!

Nun ist sie endlich vorbei, die von vielen mit Spannung erwartete Electronic Entertainment Expo, die zwischen dem 27. und 30. Mai zum vorläufig letzten Mal in Atlanta über die Bühne ging. Aus diesem Anlaß verzichten wir ausnahmsweise auf die sonst an dieser Stelle vorzufindenden Japan-News und berichten über die Geschehnisse in Georgia. Auf dieser Seite verraten wir einiges über die Grundstimmung der E3, auf der nächsten Seite liefern wir euch eine kompakte Kurzübersicht mit Qualitätseinschätzung der wichtigsten gezeigten Spiele.

Das war los in Atlanta!

Im Vorfeld der Messe sahen einige Insider Nintendo bereits auf dem absteigenden Ast. In Japan kommt Nintendo noch immer auf keinen grünen Zweig, in Europa ist es bis zur absoluten Marktführerschaft noch ein weiter Weg, und selbst in den USA mußte Nintendo im ersten Quartal '98 Sony die Führung überlassen. Howard Lincoln machte jedoch auf der Prime Time genannten Eröffnungskonferenz den anwesenden Journalisten klar, daß Nintendo sehr wohl weiß, in welcher Situation es sich befindet. Es fehlte zwar ein klarer Überraschungshit auf der Messe, den man sich vielleicht mit Donkey Kong World erhofft hatte, doch insgesamt gesehen kann Nintendo zweifellos ein prächtiges Lineup vorweisen, das von Zelda gekrönt wird, das nicht nur das möglicherweise beste Nintendo-Spiel aller Zeiten ist, sondern auch mit dem größten Werbebudget der letzten Jahre eingeführt wird. Eines ist schon jetzt klar: Die Zeit der andauernden Softwaredürreperioden ist endgültig vorbei! Von nun an gibt es praktisch jeden Monat mindestens einen Toptitel, der in Deutschland erscheint: Den Auftakt machten Ende Mai/Anfang Juni Forsaken und NBA Courtside, im Juli folgt Banjo-Kazooie, im August F1 World Grand Prix, im September ISS 98, Mission: Impossible und Gex 3D, im Oktober 1080° Snowboarding, F-Zero, Twelves Tales: Conker 64 und Turok 2, im November Extreme G 2, WipEout 64, V-Rally und spätestens im Dezember Zelda. Für 1999 sind mit den Rare-Titeln Perfect Dark und Jet Force Gemini auch schon einige Highlights in Aussicht.

Wie gewohnt lud Nintendo of America-Boß Howard Lincoln am Tag vor der E3-Eröffnung zur Nintendo-Prime Time-Konferenz.

Spielzeug-Riese Hasbro (Monopoly, Risiko u. a.) steigt mit Glover in den N64-Markt ein.

Star Wars: Rogue Squadron wurde auf der Messe in einer spielbaren Version gezeigt.

Was kommt demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die demnächst anstehenden Veröffentlichungen in den USA: 29.6.98: Banjo-Kazooie; 29.6.98: Off Road Challenge; 30.6.98: Mission: Impossible; 20.7.98: WWF Warzone; 27.7.98: F1 World Grand Prix; 26.8.98: Gex 3D: Enter the Gecko; 31.8.98: F-Zero X

Perfect Dark
Der 007-Nachfolger

Der bislang einzige Perfect Dark-Screenshot zeigt Joanna Dark, die Heldin des Spiels.

Geheim! In diesem Mini-Kino wurde Perfect Dark gezeigt, Fotoapparate waren dabei nicht erlaubt.

Auf der E3 war es endlich soweit: Der lange erwartete Bond-Nachfolger zum mittlerweile indizierten Millionenseller wurde vorgestellt. Erwartungsgemäß handelt es sich bei Perfect Dark, so der Name des Spiels, um kein weiteres Bond-Spiel, da man auf keine Lizenz zurückgreifen konnte, allerdings übernahm man die Spielengine aus dem Vorgänger und verspricht eine Reihe von Verbesserungen. Inwiefern sich das spielerisch auswirkt, können wir aufgrund eines mehrminütigen Videos nur vermuten. Leider wurde auf der Messe selbst keine spielbare Version gezeigt, sondern man zeigte das Spiel in einer Art Mini-Kino, in dem leider auch keine Fotos erlaubt waren. Das 3D-Action-Game spielt im Jahre 2023, und der Spieler hat die Aufgabe, in die Haut der atraktiven Joanna Dark zu schlüpfen und einen Wissenschaftler aus den Händen der nach Macht strebenden „dataDyne"-Corporation zu befreien. Das grundsätzliche Spielkonzept bleibt gleich. Man ballert sich durch aufregend dargestellte Szenarien und versucht den nun deutlich intelligenter gewordenen Gegnern eins auszuwischen. Das Spiel führt einen im Laufe der Missionen an verschiedene Schauplätze wie beispielsweise auf die Wolkenkratzer von Chicago, in dunkle Räume eines Unterwasser-Labors, zu einer geheimen Air Force-Basis und in die Tiefen des Pazifischen Ozeans. Die 3D-Engine erstaunt mit neuartigen Lichteffekten und schwebenden Transportern, die man quasi als Schutz vor sich herschieben kann. Ebenfalls interessant ist die Surround and Acoustic Shadowing-Soundtechnik, die eine absolut dreidimensionale Soundgenerierung ermöglicht.

Harrier 2000
Senkrechtstarter

Nach Pilotwings 64 und Aero Fighters Assault hat die amerikanische Softwareschmiede Paradigm ihr drittes N64-Spiel in Vorbereitung, das sich genremäßig am ehesten unter der Kategorie Flugsimulation einordnen läßt. Harrier 2000 dreht sich um Senkrechtstarter, die von Flugzeugträgern aus ihren Missionen nachgehen. Die ersten Bilder machen einen guten Eindruck, weitere Infos folgen demnächst.

Harrier 2000 ist eine packende Senkrechtstarter-Simulation.

Flüge durch Canyons stehen ebenfalls auf dem Programm.

Jet Force Gemini
Action von Rare

Kurze Fimsequenzen werden mit Cinnemascope-Balken dargestellt.

Perfect Dark war nicht das einzige neue Action-Spiel von Rare, das auf der E3 erstmals der Weltöffentlichkeit vorgestellt wurde. Bei der Prime Time-Eröffnungs-Pressekonferenz von Nintendo wurde auch Jet Force Gemini das erste Mal in Form eines Videos präsentiert. In diesem mit gigantisch großen Gegnern bestückten Ballerspiel übernimmt der Spieler gleich die Kontrolle über drei Helden, die man abwechselnd steuern muß, wenn man die Levels beenden will. Juno, Vela und der Hund Lupus haben dabei nicht nur mit riesigen Monstern zu kämpfen, sondern müssen sich auch bei sich verändernden klimatischen Bedingungen und herumfliegenden Gegnern ihren Weg durch die grafisch überaus detailliert dargestellten Welten bahnen. Der einzige Haken an diesem erfreulich neuartigen 3D-Spiel ist, daß es wohl auch erst 1999 erscheinen wird. Wir werden euch bis dahin natürlich auf dem laufenden halten.

Kuriose Gestalten sind im Spiel laufend anzutreffen.

Die grafische Detailfülle ist schon jetzt beeindruckend.

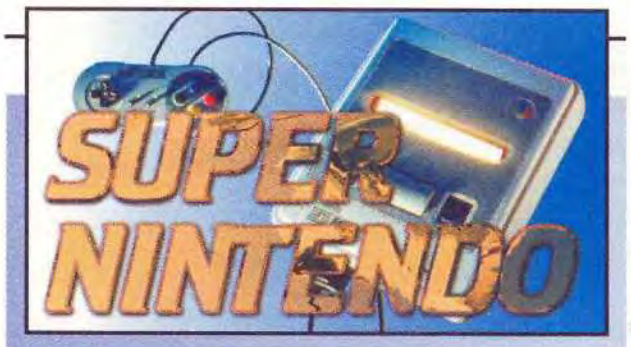
MicroMachines V3
Erste Bilder!

In der Ausgabe 5/98 meldeten wir es als erstes Magazin, nun können wir endlich brandaktuelle Screenshots als Beweis unserer Ankündigung liefern. Das englische Softwarehaus Codemasters arbeitet an einer Nintendo 64-Version seines 32 Bit-Erfolges MicroMachines V3. Wie bereits aus den Super NES-Vorgängern bekannt, darf man auch hier mit wendigen Minifahrzeugen über aufwendig designte Kurse brettern. Der Unterschied zum 16 Bit-Vorgänger liegt hauptsächlich in der schicken 3D-Grafik, die optisch wesentlich mehr hermacht als die flachen 2D-Grafiken aus vergangenen Tagen. Es versteht sich von selbst, daß auch hier bis zu 4 Spieler gleichzeitig antreten dürfen. Eine umfassende Reportage zu diesem für Ende des Jahres angekündigten Titel bringen wir in einer der kommenden Ausgaben.

Selbst kernige Trucks stehen für die Rennen bereit.

Achtung! Auf dem Billardtisch kann man in das Loch rutschen.

Die Strecken wurden maßstabsgetreu in Szene gesetzt.



Das war's dann wohl! Das legendäre Super Nintendo gab wohl nicht nur auf der Electronic Entertainment Expo in Atlanta seine Abschiedsvorstellung, sondern wird auch künftig in der N-Zone nur noch unregelmäßig vertreten sein. Die Gründe hierfür liegen auf der Hand: Für das Super Nintendo wird außerhalb Japans kein einziges neues Spiel mehr erscheinen, und wann die Reihe der Wiederöffentlichungen eingestellt wird, ist auch nur noch eine Frage der Zeit. Was in der N-Zone passieren wird, habt ihr selbst entschieden!

War's das?

Befand sich unter den Postboten ein Super Nintendo-Gegner, der sämtliche von euch abgeschickte Einsendungen der letzten zwei Monate kurzerhand verschwinden ließ? Waren in den letzten Wochen alle Super NES-Jünger gerade im Urlaub, als über den Fortbestand ihrer potentiellen Lieblingsrubrik entschieden wurde? Gingen den Briefmarkenautomaten gerade dann die Marken aus, als Super Nintendo-Fans ihre Postkarte frankieren wollten? Wir wissen es wirklich nicht! Aber Tatsache ist, daß uns aufgrund des Aufrufes in der letzten Ausgabe gerade einmal 28 Postkarten erreichten, die für einen Erhalt der Super NES-Rubrik stimmten, während die Zeugnisauswertung ergab, daß über 83% der Leser für eine Abschaffung der SNES-Rubrik votierten. Faktisch ist es so, daß 99% unserer Leser ein N64 besitzen und sich dementsprechend viele Infos zur 64 Bit-Konsole wünschen. Das restliche Prozent, immerhin über 700 Leute, besitzt entweder ein Super NES oder einen Game Boy. Viele davon sind der Ansicht, wenn wir schon das Magazin für alle Nintendo-Systeme auf dem Titel stehen haben, dann müßten wir auch über alle Nintendo-Konsolen berichten. Dem möchte ich jedoch entgegenhalten, daß wir generell über alle Neuerscheinungen für alle Nintendo-Systeme berichten. Wenn aber nun nichts mehr erscheint, über was soll man dann berichten? Soll man wieder und wieder alte Klassiker aufwärmen, wenn sich nur 28 Leute von über 70.000 Käufern dazu aufraffen konnten, eine Postkarte für den Erhalt der Super NES-Kolumne abzuschicken. Muß man nicht davon ausgehen, daß man die Leserschaft insgesamt besser zufriedenstellen kann, wenn man mehr N64-News bringt? Wer uns seine Meinung dazu kundtun will und schlagkräftige Argumente für die Zukunftssicherung der 16 Bit-Rubrik hat, soll uns an nachfolgende Adresse schreiben:

Computec Verlag • Redaktion N-ZONE • Kennwort: SNES!!
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Aktuelle Charts

Zum Abschluß gibt es noch aktuelle Verkaufscharts aus Deutschland:

1. Aladdin	Disney Int.
2. Super Mario Kart	Nintendo
3. SimCity	Nintendo
4. Donkey Kong Country 2	Nintendo
5. Int. Superstar Soccer Deluxe	Konami
6. Yoshi's Island	Nintendo
7. Timon & Pumbaa	Disney
8. Super Mario All Stars	Nintendo
9. Street Fighter Alpha 2	Capcom
10. Lucky Luke	Infogrames

Ihr hattet nicht die Möglichkeit, die Electronic Entertainment Expo in Atlanta zu besuchen? Ihr wollt euch nicht durch den seitenlangen Messebericht oder das aufgestockte Spielelexikon arbeiten, um zu erfahren, welche wichtigen Produkte im glücklicherweise klimatisierten World Congress Center gezeigt wurden? Kein Problem! Auf dieser halben Seite liefern wir euch eine kompakte Übersicht über die rund 60 besten auf der E3 gezeigten Nintendo 64-Spiele inklusive Qualitätseinschätzung und geplantem Veröffentlichungstermin.

Auf einen Blick!

Die Liste enthält alle Titel, die für Deutschland interessant sein dürften.

Titel	Genre	Release	Einschätzung
1080° Snowboarding	Rennspiel	Oktober '98	Sehr gut
Banjo-Kazooie	Jump&Run	Juli '98	Super
Body Harvest	3D-Action	Ende '98	Gut
Bomberman Hero	Jump&Run	September '98	Gut
Buck Bumble	Shoot 'em Up	August '98	O.K.
Castlevania 3D	3D-Action	Anfang '99	Sehr gut
Cruis'n World	Rennspiel	Juli '98	O.K.
Duke Raider	3D-Action	November '98	Gut
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Ende '98	Gut
Extreme G 2	Rennspiel	November '98	Sehr gut
F1 World Grand Prix	Rennspiel	August '98	Sehr gut
Fighting Force	Beat 'em Up	Ende '98	Gut
F-Zero X	Rennspiel	Oktober '98	Sehr gut
Gex 3D	Jump&Run	September '98	Sehr gut
Glover	Jump&Run	Ende '98	Gut
Holy Magic Century	Action-Adv.	September '98	Sehr gut
Iggy's Reckin' Balls	Arcade	August '98	Gut
ISS 98	Fußball	September '98	Super
Jest	Jump&Run	3. Quartal '98	Gut
Jet Force Gemini	Action	1999	Sehr gut
Hybrid Heaven	3D-Action	1. Quartal '99	Sehr gut
Hype: The Time Quest	Jump&Run	Ende '98	Gut
Madden NFL 99	Football	September '98	Sehr gut
MicroMachines V3	Rennspiel	Ende '98	Sehr gut
Mission: Impossible	3D-Action	September '98	Gut
NASCAR 99	Rennspiel	September '98	Sehr gut
NBA Jam '99	Basketball	Dezember '98	Sehr gut
NBA Live 99	Basketball	Ende '98	Sehr gut
NFL Quarterback 99	Football	September '98	Sehr gut
NHL 99	Eishockey	September '98	Sehr gut
ODT	3D-Action	Anfang '99	Sehr gut
Off Road Challenge	Rennspiel	1.10.98	Gut
Penny Racers	Rennspiel	Oktober '98	Gut
Perfect Dark	3D-Action	1999	Super
Rat Attack	Arcade	Ende '98	O.K.
Rayman 2	Jump&Run	4. Quartal '98	Sehr gut
Roadsters '98	Rennspiel	Oktober '98	Gut
Rogue Squadron	3D-Action	Ende '99	Gut
Rugrats	Jump&Run	Oktober '98	O.K.
San Francisco Rush 2	Rennspiel	1.11.98	Gut
S.C.A.R.S.	Rennspiel	September '98	Gut
Shadowman	3D-Action	Dezember '98	Sehr gut
Space Circus	Jump&Run	3. Quartal '98	Gut
Space Race	Rennspiel	Ende '98	Nicht möglich
Space Station	3D-Action	Ende '98	Gut
Superman	3D-Action	Oktober '98	Gut
Survivor Day One	3D-Action	4. Quartal '98	Gut
Tasmanian Express	Jump&Run	Anfang '99	Nicht möglich
Top Gear Overdrive	Rennspiel	Ende '98	Sehr gut
True Golf Classics	Golf	August '98	O.K.
Turok 2	3D-Action	Oktober '98	Super
Twelve Tales: Conker 64	Jump&Run	Oktober '98	Sehr gut
V-Rally	Rennspiel	November '98	Sehr gut
WCW Nitro	Wrestling	Oktober '98	Gut
WCW/ NWO Live	Wrestling	Oktober '98	Gut
WipEout 64	Rennspiel	November '98	Gut
Zelda	Action-Adv.	November '98	Super

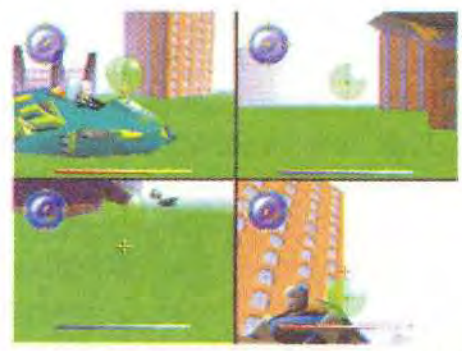
Superman kann sich mit einfachen Faustschlägen zur Wehr setzen.

Superman

Der Mann aus Stahl

Titus macht mit seinem Superman-Spiel gewaltige Fortschritte. Die auf der E3 gezeigte Version entpuppte sich als innovativer Tomb Raider-Verschnitt, in dem man Superman aus einer ausgekügelten Verfolgerperspektive steuern kann. Neben dem Retten von Personen und Fahrzeugen erweist sich vor allem der Zweikampf mit zahlreichem Bodenpersonal als äußerst packend. Ob man nun einen sauberen Faustschlag landet, per Laserblick die Umgebung verbrutzelt, geschickterweise davonfliegt oder einen blitzschnellen Spurt einlegt – in Superman ist alles vorhanden, was man aus der Comic-Vorlage erwartet. Als besonderes Bonbon darf man die detailgenau konstruierte Stadt auch im 4 Spieler-Modus unsicher machen. Dazu muß jeder Spieler auf einer kleinen Fähre Platz nehmen und in bester Forsaken-Manier auf die Kollegen Jagd machen.
Einen ausführlichen Bericht zu diesem Spiel haben wir für eine der nächsten Ausgaben in Vorbereitung.

„Superspeed" ermöglicht besonders flinke Spurteinlagen.



Im 4 Spieler-Modus nimmt man in kleinen Fähren Patz.

Dank „Heatvision" kann man die Gegner aus der Distanz besiegen.

Rogue Squadron
Star Wars II kommt!

In der Ausgabe 4/98 hatten wir es bereits unter Vorbehalt gemeldet, auf der E3 wurde es offiziell bestätigt: Factor 5 arbeitet für LucasArts an dem Shadows Of The Empire-Nachfolger Rogue Squadron. Dieses Spiel basiert auf einer in Amerika erhältlichen Comic-Reihe und konzentriert sich auf 3D-Flug-Action, sprich, man darf die Rolle von Luke Skywalker übernehmen und mit X-Wings, Y-Wings, A-Wings, V-Wings und Snowspeedern über Planetenoberflächen düsen und als Mitglied der Rebel Alliance die dunkle Seite der Macht bekämpfen. Auf der Tagesordnung stehen dabei Such- und Zerstörungsmissionen, Rettungsaufträge und Erkundungsflüge. Spezielle Grafik-Effekte wie realistischer Rauch, glühende Triebwerke und sich bewegende Bodentruppen konnte man bereits in der auf der E3 spielbaren Version bewundern, allerdings erinnerte die Grafik-Engine zum Teil deutlich an den 32 Bit/PC-Klassiker Magic Carpet, da die Grafik jeweils nur in einem bestimmten Umkreis dargestellt wird. Julian Eggebrecht von Factor 5 führte zwar an, daß keinerlei Nebel benutzt werden, allerdings war die Wirkung der Grafikdarstellung noch wesentlich schlimmer als geschickt verschleiernder Nebel. Bis zur Fertigstellung wird sich daran allerdings hoffentlich noch einiges ändern.

Schicke Licht- und Raucheffekte gibt es am laufenden Band.

Glühende Triebwerke wurden ebenfalls als besonderes Merkmal angeführt.

In Rogue Squadron dürft ihr in allen poplären Star Wars-Verhikeln Platz nehmen.

KURZ & KNAPP +++

StarCraft kommt: Strategie-Freaks konnten das N64 bislang getrost im Laden stehen lassen, denn es gab ganz einfach nichts, was die Bezeichnung Strategiespiel verdiente. Nintendo Of America erkannte diesen Mangel und sicherte sich die exklusiven Konsolenrechte an Blizzards Echtzeitstrategie-Hammer StarCraft, der derzeit in der ganzen Welt die PC-Charts anführt.

Cruis'n World kommt doch: Um die Verwirrung komplett zu machen, gab Nintendo of Europe während der E3 bekannt, daß Cruis'n World doch wie geplant im Juli erscheinen wird.

Preissenkung: Nintendo Of America senkte den Preis des N64 nach der E3 von 149 auf 129 Dollar.

Import-Adapter von Sunflex: Wer auf der Suche nach einem funktionstüchtigen Import-Adapter für sein N64 ist, mit dem man wirklich alle amerikanischen und japanischen Spiele auf einem deutschen N64 zum Laufen bringt, darf beim DM 99,- teuren Passport zugreifen. Selbst brandneue Nintendo-Titel wie MLB Ken Griffey Jr. und 1080° Snowboarding laufen damit! Ob auch künftige Titel damit laufen werden, wagen wir nicht zu prognostizieren.

Der technisch eigentlich veraltete 8 Bit-Game Boy stand wie erwartet fast ebenso wie Mittelpunkt wie das Nintendo 64 mit seiner 64 Bit-Technologie. Die Gründe hierfür liegen natürlich auf der Hand: Der erstmals gezeigte Farb-Game Boy überzeugte mit technisch hervorragendem Bildschirm, und die (natürlich) kompatible Game Boy-Kamera und der dazugehörige Game Boy-Printer sorgten für beste Unterhaltung auf dem riesigen Nintendo-Messestand. Wir verraten euch auf dieser halben Seite alles, was ihr über die Zukunft des Game Boys wissen müßt.

Game Boy-Manie?

Selbst Kenner der Nintendo-Szene dürften überrascht gewesen sein, welchen Stellenwert der Game Boy auf der E3 in Atlanta innehatte. Er wurde nicht etwa irgendwo am Rande präsentiert, sondern mit aufwendigen Aufstellern und Regalen auf gut einem Viertel des gesamten Nintendo-Standes gezeigt. Besonders überzeugend fiel dabei das Debüt des Farb-Game Boys aus, dessen Gehäuse sich optisch bis auf die angesprochenen Rundungen kaum vom Pocket-Bruder unterschied. Bei genauerem Hinsehen entdeckte man aber natürlich den wirklich schicken Farbbildschirm, der von Sharp entwickelt wurde. Er überzeugte mit einer sehr guten Darstellung, die auch schnell scrollende Action-Spiele erlauben sollte. Die ebenfalls gezeigte Kamera und den dazugehörigen Printer werden wir in der kommenden Ausgabe vorstellen. Eine Info haben wir aber vorab schon parat: Auf dem Farb-Game Boy werden die Bilder der Kamera schwarzweiß sein, allerdings kann man sie entsprechend nachkolorieren.

Pokemon (alias Pocket Monster) wird nun auch außerhalb Japans erscheinen.

Quest for Camelot von Titus wird angeblich eines der ersten Farb-Game Boy-Spiele.

Neue Spiele!

Während für das Super NES nur noch Wiederveröffentlichungen geplant sind, werden auf dem Game Boy eine ganze Reihe brandneuer Titel erscheinen. Das legendäre Pokemon wird nun auch außerhalb Japans seinen Siegeszug starten, Titus' Quest for Camelot will als eines der ersten Farb-Game Boy-Spiele an die Zelda-Tradition anknüpfen, und Infogrames hat mit Tweety and Sylvester und dem an Die Maus erinnernden Ottifanten-Spiel zwei Comic-Games in Vorbereitung. Weiterhin arbeitet THQ an einigen exklusiven Spielen zu den neuen Disney-Filmen, während Konami einen kleinen Bruder der ISS-Serie in Vorbereitung hat.

Tweety and Sylvester heißt Infogrames neuestes GB-Spiel aus der Looney Tunes-Reihe.

Aktuelle Charts

Zum Abschluß gibt es noch aktuelle Verkaufscharts aus Deutschland:

1. Wario Land 2	*Nintendo*
2. Aladdin	*Disney Interactive*
3. Hugo 2	*Laguna*
4. Super Mario Land 2	*Nintendo*
5. Super Mario Land	*Nintendo*
6. Die Maus	*Nintendo/Infogrames*
7. Wario Land	*Nintendo*
8. Game & Watch	*Nintendo*
9. Der König der Löwen	*Disney Int.*
10. Lucky Luke	*Infogrames*

3D-Action, 1-4 Spieler, Acclaim

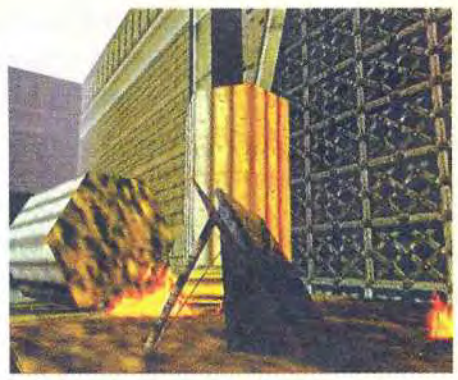
TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Turok 2: Seeds of Evil ist nicht nur in Bezug auf Grafik und technische Umsetzung ein Neuanfang. Im zweiten Teil wird absichtlich auf den Zusatz „Dinosaur Hunter" verzichtet, denn die bissigen Saurier sind größtenteils Schnee von gestern: Turok muß sich einem übermächtigen Außerirdischen und seinen Schergen stellen. Wir waren bei Iguana zu Gast und konnten eine fortgeschrittene Version antesten.

Wir machten uns im Anschluß an die E3 auf den Weg nach Austin, Texas. In einem typisch amerikanischen Glaspalast arbeiten mittlerweile über 100 Mitarbeiter für Iguana Entertainment, das größte Team innerhalb des Unternehmens beschäftigt sich ausschließlich mit Turok 2 – 18 Programmierer, Grafik- und Soundtechniker tüfteln rund um die Uhr an neuen Routinen und atemberaubenden Animationen.

Im sogenannten Multimedia-Room, einem Konferenzraum mit Fernseher, diversen Konsolen, Videorecorder und Stereoanlage, beginnt die eindrucksvolle Präsentation. „Viele behaupten, in Turok hätten wir Motion Capturing verwendet. Das stimmt aber nicht. Alle Animationen wurden per Hand konzeptioniert und gezeichnet", meint Dave Dienstbier und lacht. „Woher hätte ich denn bitte einen Dinosaurier nehmen sollen?"

Dave Dienstbier trägt die Verantwortung für dieses Projekt – das gesamte Design stammt zum größten Teil aus seiner Feder. Er verkörpert allerdings nicht den typischen Entwickler, wie er in der Vorstellung vieler Spieler existiert. Daß fast alle Mitarbeiter von Iguana sehr sportlich und durchtrainiert wirken, liegt womöglich an der einzigartigen Unternehmensphilosophie. In der großzügig angelegten Küche stehen zwar stets frischer Kaffee, gekühlte Getränke und kleine Snacks zur Verfügung, gleich neben dem Aufenthaltsraum befindet sich allerdings ein perfekt ausgestattetes Trainingscenter mit Hantelbänken und Laufbändern, das von fast allen Mitarbeitern ausgiebig genutzt wird. „Wenn eines unserer Projekte kurz vor der Fertigstellung steht, arbeiten wir hier



Schon im ersten Level erschüttern gewaltige Explosionen die Umgebung, und verschiedene...

...Objekte, wie beispielsweise dieser Anhänger, fliegen sehr spektakulär durch die Luft.

Iguana hält sich noch bedeckt über die einzelnen Funktionen der verschiedenen Waffen – die Effekte können aber schon begeistern.

Nebel soll bei Turok 2 nicht mehr eingesetzt werden, um Fehler beim Bildaufbau zu verbergen.

„Nebel wird nur noch zum besseren Stimmungsaufbau eingesetzt", verspricht Dave Dienstbier.

fast rund um die Uhr – viele geben sogar ihr Privatleben auf", erklärt Dave und fügt hinzu: „Bei so viel Einsatz muß man sich einfach über das normale Maß hinaus um das Wohlbefinden aller Angestellten kümmern."

Diese Waffe verfügt gerade im Dunklen über einen sensationellen Effekt: Wie bei einem Stroboskoplicht wird die Umgebung erleuchtet.

Mehr als 40 Monster!

Während er erzählt, springt Dave durch verschiedene Levels im Spiel und zeigt dabei fast alle der über 40 Monster im Schnellverfahren: „Wir wollen noch nicht zu viel zeigen, weil wir befürchten, daß unsere Mitbewerber sonst von uns abkupfern, bevor wir mit Turok 2 auf dem Markt sind." Schon nach den ersten Minuten wird aber klar, daß das Gerücht über den Einsatz von Motion Capturing auf keinen Fall der Wahrheit entsprechen kann. Die Gegner bewegen sich flink, reflexartig und ändern oft so schnell ihre Laufrichtung, daß nur auf traditionelle Art und Weise animiert werden konnte.

„Die Charaktere werden mit Alias Wavefront entworfen, natürlich auch die Waffen. Alle anderen Objekte und die Hintergründe erstellen wir mit 3D Studio Max", erläutert Alan Johnson, der mittlerweile zur Vorführung hinzugestoßen ist. Er deutet dabei auf das Polygonmodell einer weiblichen Spielfigur. „Das ist Adon, mein Lieblingscharakter. Es hat wirklich sehr viel Spaß gemacht, sie mit allen Details auszuarbeiten." Adon ist die neue Wegbegleiterin von Turok. Sie taucht in bestimmten Schlüsselszenen auf und steht dem Spieler mit Rat und Tat zur Seite, um beispielsweise die Missionsziele ausführlich zu erklären oder einen nützlichen Hinweis zu geben. Adon wird zusammen mit sechs weiteren Charakteren, wie Purr-Linn oder Sloth, auch im Multiplayer-Modus (Splitscreen) zur Verfügung stehen. Bis zu vier Spieler können entweder die einzelnen Missionen als Team oder im Deathmatch gegeneinander spielen. Hier stehen zwei verschiedene Spielweisen zur Auswahl: entweder das traditionelle „Bloodlust", in dem jeder gegen jeden kämpft, oder das wesentlich interessanter klingende „Frag Tag". Dieser Modus erinnert stark an ein Spiel, das viele noch aus ihrer Kindheit kennen – Fangen! Ein zufällig ausgewählter Spieler muß unbewaffnet ein vorgegebenes Ziel, einen Checkpoint erreichen. Die anderen versuchen im Gegenzug, ihn mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln aufzuhalten.

Aufwendige Animation

Doch zurück zur Animation: Insgesamt wird es mehr als 40 Monster in Turok 2 geben. Jeder dieser Charaktere verfügt über ungefähr 15 Bewegungsabläufe, die jeweils aus 16 Einzelbildern bestehen. Alleine für die „Nebendarsteller"

Die Fackeln tauchen die Wände in ein tiefes Rot bzw. Orange.

Die Wände in der Kanalisation sind mit Moos bedeckt.

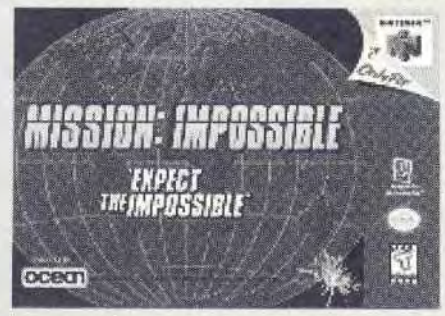
Schatteneffekte spielen bei Turok 2 eine große Rolle.

GAMESTORE
Spielend durchs Leben

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

TOPHITS DES MONATS



Jetzt als us. Version lieferbar

Banjo-Kazooie dt. 89,90

Bio Freaks dt. 139,90

Frankreich98 dt. 129,90

TOP-TIP !!!
E3 MESSEVIDEO 98

Alle Neuheiten der Messe jetzt auf Video erhältlich
6Std-2 VHS Cass.
nur 49,90 DM

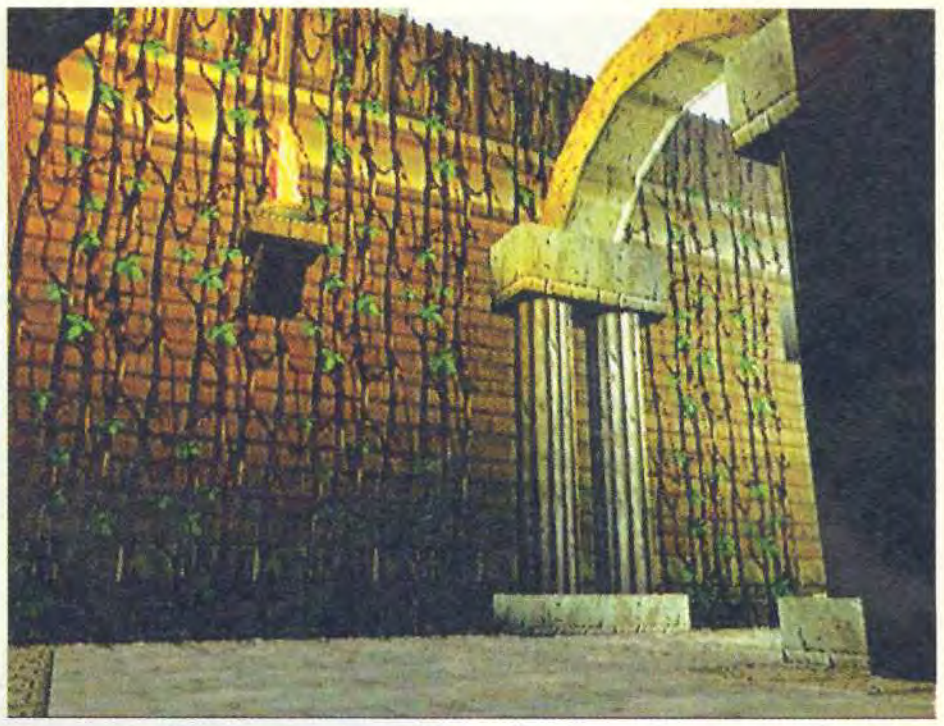
Forsaken dt.	129,90
GT 64 C.E. dt.	139,90
Wetrix dt.	129,90

weitere Spiele u. Zubehör lieferbar

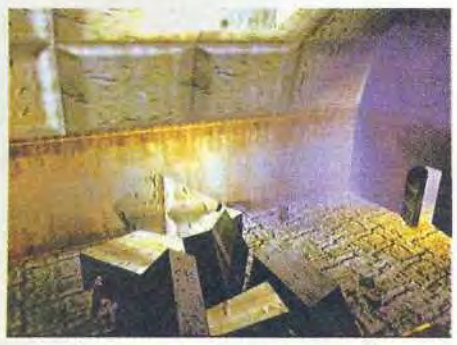
0201 / 777235

Ladenpreise können abweichen
Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 10,90 DM

Bei diesen Flugmonstern handelt es sich lediglich um Steinstatuen, aufgrund der Lichteffekte wirken sie dennoch bedrohlich.



Iguana plant, für jeden der acht Levels einen eigenen Grafiksatz zu verwenden, so kommt sehr viel Abwechslung ins Spiel.



Die Texturen sorgen für einen realistischen Gesamteindruck.

Durch Explosionen verformen sich verschiedene Objekte.

kommt man so auf eine beeindruckende Summe von knapp 10.000 Frames – die gewaltigen Endgegner, die oft drei- bis viermal so groß sind wie der eigene Charakter, nicht einkalkuliert. „Um eine Animationssequenz auszuarbeiten, benötige ich ungefähr einen Arbeitstag“, meint Alan Johnson und rechnet laut: „Wahnsinn, das sind ja knapp 600 Tage!“ Der geplante Veröffentlichungstermin im Oktober soll aber dennoch nicht in Gefahr sein. „Alan ist zwar die treibende Kraft hinter allen Grafiken, aber natürlich nicht der einzige in dieser Abteilung“, fügt Dave Dienstbier hinzu. Im Büro gegenüber sitzt zum Beispiel Ryan Tracy, der zum Zeitpunkt unseres Besuchs mit verschiedenen Angriffsmöglichkeiten eines Endgegners beschäftigt ist. Robbie Miller, die einzige Frau im Team, arbeitet hingegen an den Hintergründen und zeigt stolz einen Level im Inneren einer Station. Die Wände pulsieren, wirken wie das Herz des metallischen, aber dennoch organischen Raumschiffs. „Obwohl es so aussieht, verwenden wir hier keine Morphing-Routine“, meint Dave Dienstbier im Vorbeigehen und fügt grinsend hinzu, daß er leider nicht verraten kann, mit welchem Kniff dieser phantastische Effekt erzielt wird.

Insgesamt wird Turok 2 über acht Levels verfügen. Jeder dieser Levels verfügt über einen völlig unterschiedlichen Grafiksatz, d. h. Texturen werden nur innerhalb einer Umgebung, nicht aber über unterschiedliche Levels hinweg eingesetzt. Dadurch wird nicht nur für sehr viel Abwechslung gesorgt, die Designer können auch die einzelnen Locations attraktiver und detaillierter gestalten. Generell soll Turok 2 viel düsterer und gemeiner als der erste Teil wirken. Dazu gehören Licht- und natürlich jede Menge Schatteneffekte, die für zusätzliche Spannungsmomente sorgen. In diesem Zusammenhang spielen natürlich auch die verschiedenen Waffen eine große Rolle.

Großes Waffenarsenal

„Wir sind sehr stolz auf die voluminösen Feuereffekte, die wir an verschiedenen Stellen einsetzen“, meint Dave Dienstbier und untermauert diese Aussage mit einer Demonstration des Flammenwerfers. An dieser spektakulären Waffe haben sich in der Vergangenheit die bekanntesten Entwickler die Zähne ausgebissen, die Designer bei Iguana meistern die komplizierte Aufgabenstellung aber auf wirklich sehenswerte Art und Weise. Der leuchtende Feuerstrahl verformt sich und biegt sich nach oben oder unten, wenn man seine Haltung verändert oder die Waffe bewegt.

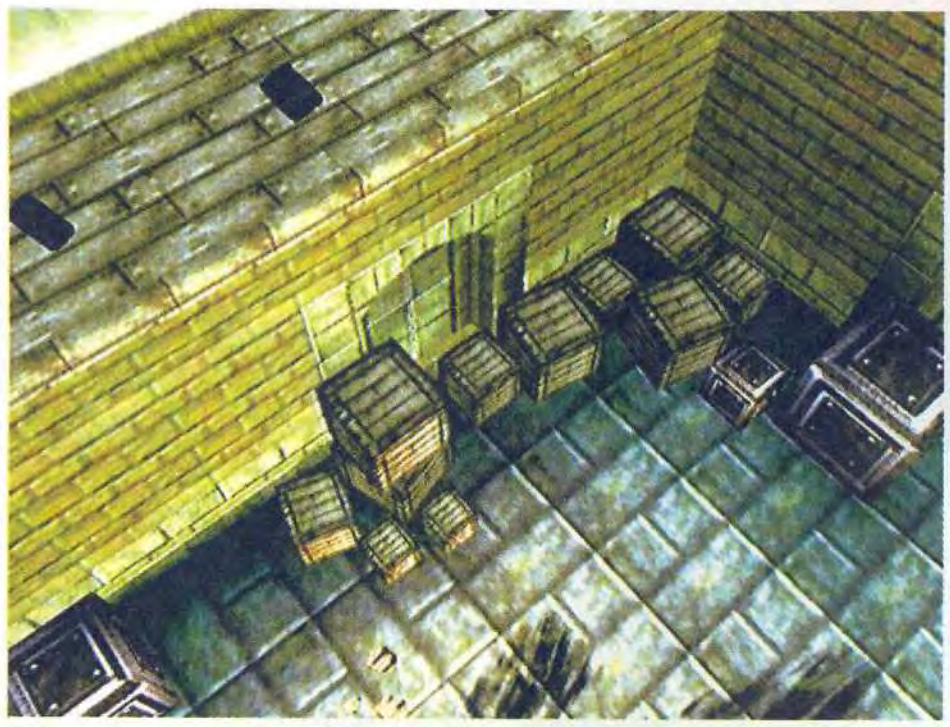
Schon der erste Teil zeichnete sich durch eine einmalige Ausarbeitung des Waffenarsenals aus. Dieses Merkmal wird natürlich auch in Turok 2 nicht vernachlässigt. Insgesamt werden 23 Waffen zur Verfügung stehen, von denen sich zwei ausschließlich unter Wasser einsetzen lassen. Ob man sich mit einem Maschinen- oder Lasergewehr auf die Jagd macht,

Die verschiedenen Monster sind alle mit sehr viel Liebe zum Detail gezeichnet und animiert worden.

Iguana verfolgt eine strikte Informationspolitik: Mehr als diese Gegner werden noch nicht gezeigt, man befürchtet, daß die Konkurrenz abkupfern könnte. Jeder Designer unterliegt der Schweigepflicht.

ist dabei ein wesentlicher Bestandteil des Gameplays. Einige Monster sind zum Beispiel immun gegen Strahlenwaffen und sollten deshalb mit dem konventionellen, in diesem Fall aber sehr effektiven Bogen bekämpft werden. Die Designer legten bei der optischen Umsetzung besonderen Wert auf eine glaubhafte Darstellung. Im Klartext: Wenn man mit einem Bogen auf einen Raptor feuert, so bleiben die Pfeile in dem gigantischen Saurier stecken und verschwinden nicht einfach spurlos im Nichts. Es besteht außerdem die Möglichkeit, die Pfeilspitzen mit einem starken Beruhigungsmittel zu versehen, um einen Gegner für einige Zeit auszuschalten bzw. in eine lange Tiefschlafphase zu versetzen. Dieser Effekt läßt sich auch mit Elektroschocks erzielen, abhängig von den Widerstandskräften des jeweiligen Monsters.

Ein weiteres sehenswertes Highlight ist die „Sniper Rifle", die mittlerweile in keinem Actionspiel fehlen darf. Ausgestattet mit einem Zoomobjektiv können Gegner auch aus größerer Entfernung unter Beschuß genommen werden – dieses interessante Feature erinnert von der gesamten Präsentation an MDK von Shiny Entertainment, auch wenn in Turok 2 mit Explosivgeschossen gearbeitet wird.



Die verbesserte Künstliche Intelligenz macht die Flucht über diese Kisten unmöglich, die Monster verfolgen den Spieler gnadenlos.

Die außerirdischen Widersacher verfügen über Attributswerte, die nicht nur ihr Verhalten, sondern auch ihre Schwachstellen definieren.

Die übliche Geschichte

Für die Hintergrundgeschichte scheint das jedoch nicht zu gelten, wieder einmal wird das alte Thema „Gut gegen Böse" aufgewärmt. Die Story in Kurzform: Im ersten Teil setzt Turok eine Geheimwaffe aus acht Bestandteilen zusammen, um seinen durch und durch garstigen Erzfeind dem Erdboden gleichzumachen. Das sogenannte Chronosceptor wird aber anschließend von Turok vernichtet, weil die Waffe nicht in falsche Hände geraten soll. Er wirft das Chronosceptor in einen brodelnden Vulkan, ohne auch nur ansatzweise zu erahnen, was er damit angerichtet hat. Der Primagen, ein außerirdischer Schurke, der seit Jahrhunderten unter der Erdoberfläche in einem Raumschiff gefangengehalten wird, erwacht aus seinem Tiefschlaf und setzt nun alles daran, schnellstmöglich auszubrechen. Noch kann er sein Gefängnis nicht verlassen, allerdings hat er die Möglichkeit, seine Schergen und Monsterhorden von der Kommandozentrale aus zu dirigieren – er verbreitet erwartungsgemäß Furcht und Schrecken, Turok muß wieder für Recht und Ordnung sorgen. Etwas altbacken, aber wenn man erst einmal in das Spiel vertieft ist, macht sich das kaum noch bemerkbar. Und das liegt vor allem an der Künstlichen Intelligenz.

Intelligentere Monster

„In Turok 2 sollen die Monster dem Spieler die Hölle heiß machen", meint Dave Dienstbier. Er versucht krampfhaft, einer Horde Raptoren zu entkommen, die ihn seit ein paar Minuten an der Präsentation hindern. Er springt ein paar Kisten hoch, läuft einige Meter auf einem kleinen Vorsprung und dreht sich um – die Raptoren sind immer noch hinter ihm her. „Die Monster sind vor allem cleverer und verfügen über bessere Routinen, um den Spieler zu jagen. Wenn sie in der Lage sind, zu springen, so werden sie diese Fähigkeit auch nutzen – anstatt einfach sinnlos gegen die Kisten zu laufen." Die meisten Gegner sind schneller als im ersten Teil, einige sogar schneller als Turok selbst, so daß man wirklich unter Druck gerät, einen sicheren Ort für eine kleine Verschnaufpause oder eine gute Schußposition zu finden. Geregelt wird die Künstliche Intelligenz nicht mehr von allgemeinen Programmroutinen, sondern über individuelle Eigenschaften, die einzelnen Monstern zugewiesen werden. Ein Raptor erhält zum Beispiel andere Fähigkeiten als ein außerirdischer Scharfschütze und wird daher auch andere Methoden bei einem Angriff anwenden. Auf diese Weise unterscheiden sich die Gegner nicht nur optisch, sondern erfordern auch ein anderes Verhalten des Spielers und sorgen so für Abwechslung im Gameplay.

Oliver Menne

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Turok 2: Seed of Evil
Genre:.....3D-Action
Spieler:.....1-4
Levels:.....8
Hersteller:.....Iguana/Acclaim
Preis:.....ca. DM 130,-
Release:.....Oktober
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Mit Turok 2 hat sich Iguana sehr viel vorgenommen. Was bislang zu sehen ist, kann nur als atemberaubend und unvorstellbar bezeichnet werden – wir sind gespannt, wie sich der Titel weiter entwickelt.

Nintendo

Electronic Entertainment Expo 1998, Atlanta

ALLE E3-NEUHEITEN

Die E3, welche zwischen dem 27. und 30. Mai zum vorläufig letzten Mal in Atlanta, Georgia, über die Bühne ging, erwies sich als die erwartete Neuheiten-Fundgrube. Auch wenn Nintendo keine Überraschung wie Donkey Kong World aus dem Hut zauberte, überzeugte das Nintendo 64-Lineup mit zahlreichen, hochqualitativen Spielen, die ein unterhaltsames Jahr garantieren. Auf insgesamt 5 Seiten stellen wir euch die wichtigsten Neuheiten vor, weitere Ankündigungen finden sich im ausgebauten Spielelexikon. Von Hans Ippisch

RACING

Kein anderes Genre wurde mit derart vielen Neuankündigungen bedacht wie die Rennspielfamilie. Neben hochkarätigen Fortsetzungen bestimmten lange erwartete Fortsetzungen das Bild.

Die Pole Position unter den Rennspielen sicherte sich fast schon erwartungsgemäß das in beinahe fertiger Version gezeigte **F-Zero X**. Auf den ersten Blick sieht es zwar grafisch aufgrund fehlender Randbebauungen und wenig detaillierter Landschaften nicht besonders eindrucksvoll aus, hat man sich jedoch persönlich (am besten mit drei Freunden) an die Controller begeben, dann ist man fasziniert von dem ausgeklügelten Gameplay und dem ultraflüssigen Scrolling. Erscheinen wird das 96 MBit-Spiel höchstwahrscheinlich im Oktober noch vor den hartnäckigen Konkurrenten namens **Extreme G2** und **WipEout 64**, die im November folgen sollen. Der Acclaim-Titel zeigte sich sowohl spielerisch als auch grafisch im Vergleich zum Vorgänger deutlich verbessert, letzteres konnte man auf den ersten Blick kaum vom PlayStation-Original unterscheiden, da die Grafik in der frühen Version noch ähnlich gut sichtbar aufgebaut wird. Der große Vorteil von WipEout 64 im Vergleich zum Original dürfte jedoch der ebenfalls bereits antestbare 4 Spieler-Modus sein, der ohne wesentliche Geschwindigkeitsverluste ablief. Ähnlich futuristisch ist zwar auch **Space Race** von Infogrames (Dezember), allerdings sollte man aufgrund der zugrundeliegenden Looney Tunes-Lizenz eher von einem comicartigen Racing-Game ausgehen.

Autorennen

Wer sich mit futuristischen Racing-Games nicht anfreunden kann, sondern vielmehr auf realistische Autorennen steht, kann ebenfalls auf ein reichhaltiges Angebot zurückgreifen. Neben dem Sequel **Cruis'n World**, das nun doch bereits im Juli erschei-

Shigeru Miyamotos F-Zero X wird ab Oktober in Deutschland erhältlich sein.

Weniger Nebel, breitere Pisten und besseres Gameplay zeichneten Extreme G 2 aus.

Das gezeigte WipEout 64 hatte bereits einen 4 Spieler-Modus zu bieten.

Aufgepaßt! Cruis'n World wird nun doch schon im Juli in Deutschland erscheinen.

Ab Oktober darf man in Off Road Challenge über Stock und Stein düsen.

1080° Snowboarding wird definitiv im Oktober die Pisten unsicher machen.

V-Rally unterschied sich in der frühen Version nur unwesentlich vom PlayStation-Original. Es wird aber exklusive Features enthalten.

Das lange erwartete S.C.A.R.S. von Ubi Soft ist kein Extreme G-Clone, sondern ein Off-Road-Fun-Racing-Game mit zahlreichen Extrawaffen

nen wird, überraschte vor allem die Vielzahl an Formel 1-Simulationen, die von dem famos aussehenden **F1 World Grand Prix** von Paradigm angeführt werden, das im August von Nintendo höchstpersönlich veröffentlicht wird. Dank der offiziellen FIA-Lizenz bietet das Spiel 17 Original-Strecken und alle Teams mit ihrer Originalbesetzung (inklusive Michael Schumacher). So wie es derzeit aussieht, dürften es die erst Ende '98/Anfang '99 folgenden und noch nicht gezeigten Titel **F1 Racing Simulation** (Ubi Soft) und **F1 '98** (Psygnosis) schwerer als erwartet haben, die Pole Position einzunehmen.

Auf dem Gebiet der seriennahen Rennfahrzeuge hat derzeit wohl das lange erwartete **NASCAR 99** von Electronic Arts die besten Chancen auf einen Spitzenplatz. Die präsentierte Umsetzung der populären amerikanischen Stockcar-Rennen konnte mit flüssiger Grafik und nebelfreier Optik überzeugen. Gleiches gilt für **V-Rally**, das in einer hervorragenden Version gezeigt wurde, und **Roadsters '98**, das im Gegensatz zu den ersten Plänen doch nicht mit den Original-Sportwagen von BMW & Co. aufwarten kann – allerdings wird man mit optisch nachempfundenen Boliden auf grafisch brillanten Pisten umherdüsen dürfen. Ebenfalls um einen Platz in der ersten Startreihe bemüht sich der Top Gear Rally-Nachfolger **Top Gear Overdrive** von Kemco, der mit sieben komplett neuen Strecken und schnellerer Grafikdarstellung überzeugen will. Nicht ganz so realitätsnah, dafür aber möglicherweiser abwechslungreicher dürfte **San Francisco Rush 2** werden, das am 1. November in Deutschland erscheinen soll.

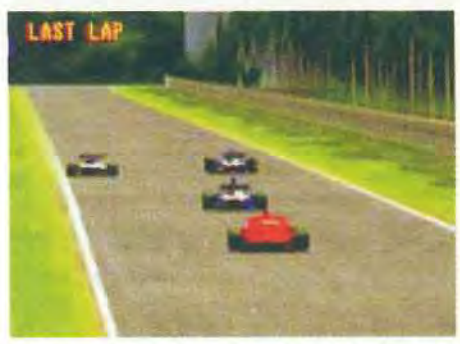
Fun-Racing & Co.

Zu guter Letzt gab es natürlich auch noch eine Reihe funlastiger Spiele, die eher an Mario Kart 64 erinnern als an realistische Autorennen. Als eindeutigster Mario Kart 64-Clone läßt sich dabei das THQ-Rennspiel **Penny Racers** (geplant für Oktober) identifizieren, das nichts anderes als die europäische Version von Takaras Choro Q64 ist. Über Stock und Stein führen den Spieler die Titel **Off Road Challenge** (Oktober) von Midway und überraschendersweise auch das mehrfach umbenannte **S.C.A.R.S.** (September) von Ubi Soft. Erste Bilder der N64-Version von **MicroMachines V3** zeigen wir euch übrigens in den News. In letzterem Spiel kann man dabei auf eine erfreulich große Anzahl an Extras zurückgreifen. Erst für das nächste Jahr geplant ist **Re-Volt** von Acclaim, in dem kleine ferngesteuerte Autos über die putzigen Strecken rumpeln. Ähnlich unruhig geht es auch bei dem in den USA und Japan bereits erhältlichen **1080° Snowboarding** zu, das im Oktober erscheinen wird.

Mit NASCAR 99 wagt E.A. den Rennspiel-Einstieg.

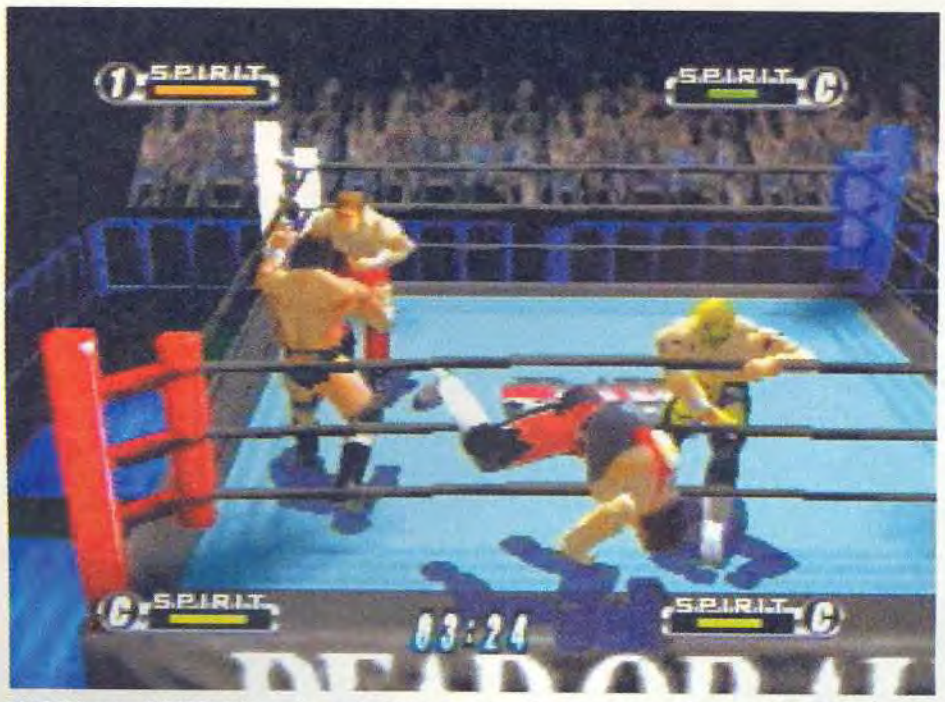
Top Gear Overdrive ist der Nachfolger von Top Gear Rally.

Penny Racers nennt sich die PAL-Version von Choro Q64.



Nintendo wird F1 World Grand Prix im August veröffentlichen.

Roadsters '98 ist die Fortsetzung von Automobili Lamborghini.



WCW vs. NWO Live (auch bekannt als Revenge) von THQ ist der Nachfolger des N64-Wrestling-Games WCW vs. NWO World Tour.

ISS 98 wird in der nächsten Ausgabe ausführlich vorgestellt.

WCW Nitro von THQ ist die Umsetzung des PS-Hits.

Tatsächlich! NFL Quarterback Club ´99 macht grafisch einen noch besseren Eindruck.

Endlich! Tennis All Stars 99 soll an die Erfolge von Jimmy Connors Tennis anknüpfen.

Electronic Arts betritt mit NBA Live 99 erstmals das N64-Parkett. Wird es ein Erfolg?

SPORTS

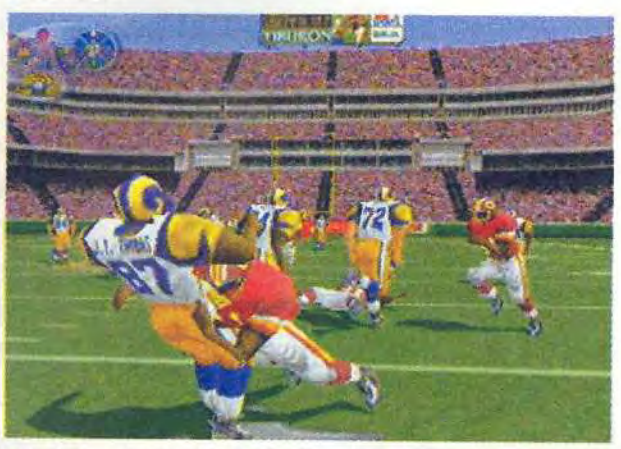
Zugkräftige Sportspiele begeistern nicht nur jung und alt, sondern garantieren auch die unterhaltsamsten Spielesessions im Freundeskreis. Welche Titel dieses Jahr dafür geeignet sind, verraten wir jetzt!

Zwei Titel standen auf der E3 ganz besonders im Mittelpunkt des amerikanischen Interesses: **All Star Baseball ´99** und **MLB Ken Griffey** Jr. Beide Spiele sind zwar von überragender Qualität, wie man in den Test auf den Seiten 46 und 47 nachlesen kann, allerdings werden sie aufgrund mangelnden Interesses nicht in Deutschland veröffentlicht.
Der Bannstrahl europäischer Ignoranz geht glücklicherweise an Acclaims grafisch einfach famosem **NFL Quarterback Club ´99** und dem ebenfalls mit NFL-Lizenz und hochauflösender Grafik ausgestatteten **Madden NFL 99** von Electronic Arts vorbei. Beide American Football-Spiele werden im Herbst die geneigte Zielgruppe erfreuen.
Derartige Veröffentlichungs-Probleme dürften dem spielerisch erstklassigen **Int. Superstar Soccer 98** von Konami fremd sein, das im September die Regale der Händler erreichen wird. Daß Electronic Arts übrigens noch kein **FIFA 99** ankündigte, dürfte aufgrund des kürzlich erschienenen **Frankreich 98** verständlich sein. Dafür gab man jedoch bekannt, daß **NBA LIVE 99** und **NHL 99** auch auf dem N64 erscheinen werden. Letzteres lag sogar schon in spielbarer Version vor und mußte sich kaum vor dem für HighTech-PCs entwickelten Pendant verstecken. **NHL Breakaway 99** steht damit tatsächlich ein ernsthafter Konkurrent ins Haus. Im Gegenzug dürfte Acclaim jedoch mit dem lange angekündigten und erstmals gezeigten **NBA Jam 99** für Aufsehen sorgen, das sich nicht nur als seriöse Simulation entpuppte, sondern auch aufsehenerregende HiRes-Grafiken bot. Letzteres gilt auch für das ebenfalls von Acclaim stammende **WWF Warzone**, das abgesehen von etwas hölzernen Animationen mit den wohl eindrucksvollsten Polygon-Sportlern aller Zeiten aufwarten kann. Ob THQ hier mithalten kann, scheint derzeit fraglich. Diese Firma hat zwar die WCW-Lizenz an EA verloren, ist aber bis Juni ´99 berechtigt, WCW-Spiele auf den Markt zu bringen. Neben der PS-Umsetzung **WCW Nitro** plant man mit **WCW vs. NWO Revenge** (alias Live) einen Nachfolger zum weltweit äußerst erfolgreichen ersten N64-Wrestling-Game. Beide Spiele sollen im vierten Quartal auf den Markt kommen. Last but not least wurde endlich auch ein Tennis-Spiel für das N64 offiziell bestätigt: Ubi Soft arbeitet an **Tennis All Stars ´99**, das an die SNES-Erfolge des legendären Jimmy Connors Tennis anknüpfen soll.

Die Polygon-Sportler in WWF Warzone lassen sich kaum von ihren realen Vorbildern unterscheiden.

NBA JAM 99 ist eine reinrassige Simulation mit hochauflösender Grafik.

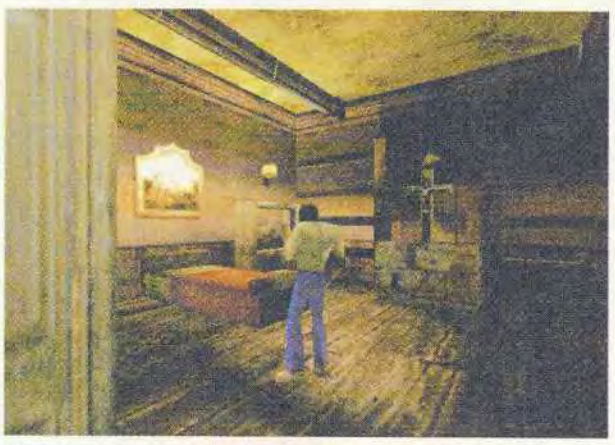
Erstklassig! Das gezeigte NHL 99 sieht ganz hervorragend aus.



Madden NFL 99 hat die offizielle Lizenz und hochauflösende Grafiken.

Einen brandneuen 3D-Ego-Shooter zeigte Konami mit Survivor: Day One.

Psygnosis schickt mit ODT einen echten Tomb Raider-Konkurrenten ins Rennen.



Shadowman ist ein brutales Action-Game in der Art von Tomb Raider.

ACTION

Feuer frei! Die meisten N64-Entwickler haben die Zeichen der Zeit erkannt und sind drauf und dran, mit hochkarätigen Action-Spielen die noch dünn besiedelte Marktlücke besetzen. Wer ballert am besten?

Die klaren Highlights in diesem Sektor waren **Turok 2** (dazu mehr auf den Seiten 8 bis 12) und die beiden von Rare stammenden Titel **Perfect Dark** und **Jet Force Gemini**. Mehr Infos zu dem Nachfolger des indizierten Bond-Spieles und der futuristischen Space Harrier-Weiterentwicklung findet ihr in den News, da beide Titel erst für 1999 geplant sind. Noch in diesem Jahr hingegen werden das vielversprechende **Mission: Impossible** und **Stars Wars: Rogue Squadron** erwartet. Letzterer Titel wurde, wie vor einigen Monaten schon vermutet von den aus Deutschland stammenden Factor 5-Programmierern entwickelt. Im Gegensatz zum Vorgänger Shadows Of The Empire handelt es sich jedoch um ein reinrassiges Flug-Action-Game, in dem man in Vehikeln wie X-Wing, Y-Wing, A-Wing, V-Wing oder Snow Speeder Platz nimmt. Die aufwendig präsentierte Version litt übrigens noch unter geringer Sichtweite, die zu einem erkennbaren Grafikaufbau führte.

Derartige Schwächen waren bei den an Tomb Raider und klassischen 3D-Ego-Shootern orientierten Titeln von Konami und Psygnosis nicht erkennbar. **ODT** von Psygnosis könnte ein wirklich vielversprechender Lara Croft-Konkurrent werden, nicht zuletzt deswegen, weil man eine Frau aus der Verfolgerperspektive durch anspruchsvolle 3D-Szenarien schickt. Ähnlich erfolgversprechend sehen zweifellos auch **Hybrid Heaven** und **Castlevania 3D** aus, die beide zeitgleich mit ODT im ersten Quartal des nächsten Jahres erscheinen sollen. In die gleiche Kerbe schlägt **Shadowman** von Acclaim, das mit alles andere als jugendfreien Szenen für Aufsehen sorgen will. Noch in diesem Jahr werden **Survivor: Day One** von Konami, die an Starfox erinnernde Bienen-Ballerei **Buck Bumble** und **Fighting Force 64** erscheinen. Survivor ist ein futuristischer 3D-Shooter mit klassischem Konzept, Fighting Force 64 eine PS-Umsetzung, die mit dem klassischen Double Dragon-Prinzip an vergangene Zeiten erinnert. Als wohl innovativstes Action-Spiel seit Blast Corps dürfte **Body Harvest** angesehen werden, in dem man sowohl zu Fuß als auch fahrend mit Monstern besetzte Landschaften freibalert. Von ernstzunehmenden 3D-Beat 'em Ups fehlte bis auf das auf Seite 44 getestete **Bio Freaks** jede Spur, angeblich wird derzeit aber schon an **Fighters Destiny 2** gearbeitet. Zu guter Letzt wollen wir euch noch verraten, daß wir für die kommende Ausgabe einen ausführlichen Bericht zu **Superman** in Vorbereitung haben.

Am ehesten läßt sich Body Harvest von DMA und Gremlin mit Blast Corps vergleichen.

Die Bienen-Ballerei Buck Bumble stammt von den Entwicklern des Original-Starfox.

Castlevania 3D von Konami wurde leider nur in Form eines schicken Videos gezeigt.

Fighting Force 64 ist das erste N64-Spiel von Eidos. Es ist eine Art modernes Double Dragon.

Ein brandneues Video machte deutlich, daß Hybrid Heaven echte Hitqualitäten hat. Leider erscheint es erst Anfang '99.

Endlich ist es offiziell! Factor 5 entwickelt für LucasArts das Flug-Action-Game Star Wars Rogue Squadron.

Der Space Circus wird ab Herbst in Deutschland gastieren.

Jest ist ein futuristisch angehauchtes Jump&Run von Infogrames.

Earthworm Jim 3D machte schon einen sehr witzigen Eindruck.

Holy Magic Century wird in den USA übrigens Quest 64 heißen. In Deutschland wird es im September mit deutschen Texten kommen.

Rayman 2 ist ein grafisch beeindruckendes 3D-Jump&Run, das vor Tonic Trouble erscheint.

Bis zu vier Spieler dürfen bei Twelve Tales: Conker 64 von Rare antreten.

Es ist zwar schon lange in Arbeit, aber Tonic Trouble wird wohl erst 1999 erscheinen.

ADVENTURE & CO.

Was sich abseits der Action-, Racing- und Sportpfade in Sachen Jump&Runs, Adventures und sonstigen Genres tat, verraten wir an dieser Stelle.

Über allen anderen Spielen thronte natürlich **Zelda: The Ocarina Of Time,** das im November mit dem größten Werbebudget aller Zeiten eingeführt wird. Shigeru Miyamoto höchstpersönlich kommentierte während der Eröffnungskonferenz von Nintendo die nahezu unglaublichen Spielszenen. Da fiel es nicht nur dem im September erscheinenden **Holy Magic Century** schwer, mitzuhalten. Selbst die zahlreich vertretene Jump&Run-Garde hatte so ihre Mühe, von Zelda nicht in den Schatten gestellt zu werden. Neben dem gerade erscheinenden **Banjo-Kazooie** konnte vor allem das für Oktober geplante **Twelves Tales: Conkers 64** mit dem innovativen 4 Spieler-Modus überzeugen. Infogrames schickte mit **Space Circus** und **Jest** gleich zwei vielversprechende Plattformhelden los, die im 3. Quartal die Charts erobern wollen. Etwas später kommen das erstmals gezeigte **Rayman 2** und das verblüffend ähnlich aussehende **Tonic Trouble** von Ubi Soft. Erfrischend anders waren das Playmobil-Game **Hype: The Time Quest**, das aus der Babyperspektive zu spielende **Rugrats** von THQ, und **Glover**, das erste N64-Game von Hasbro. Hier steuert man einen Handschuh, der zusammen mit einem schwierig zu manövrierenden Ball knifflig aufgebaute Levels überstehen muß.
Überraschend gut sah übrigens auch **Earthworm Jim 3D** aus, das jetzt auch einen dreidimensionalen Hauptdarsteller hat.

DER REST

Wer nach harten Strategiespielen in der Art von Command & Conquer oder sonstigen ausgefallenen Sachen für sein N64 suchte, wurde bitter enttäuscht. Abgesehen von der StarCraft-Ankündigung (siehe News) gab es nur noch eine Handvoll von Titeln, die sich von der Masse abhoben. Dazu gehören beispielsweise das Hüpfspiel **Iggy's Reckin' Balls**, die Mindscape-Ratten-Orgie **Rat Attack**, der Genremix **Space Station: Silicon Valley** oder das kuriose Kinderrollenspiel **Super Mario RPG 2.** Alles, was sich sonst noch tat, findet ihr in dem aktualisierten und auf 5 Seiten aufgestockten Spielelexikon ab Seite 24!

Hasbro steigt mit Glover in den N64-Markt ein. Man muß mit einer Hand einen Ball dirigieren.

In Rugrats von THQ sieht man das Spiel aus der ungewöhnlichen Perspektive eines Babys.

Von Zelda: The Ocarina Of Time will Nintendo in den USA innerhalb weniger Wochen über 2 Millionen Stück absetzten.

Jump&Run, 1 Spieler, Ocean

SPACE CIRCUS

Im typischen Super Mario 64-Stil kämpft sich der kleine Starshot durch eine 3D-Toony-Welt. Wird Starshot es schaffen, seinem Zirkus das nötige Kleingeld für die künftige Existenz zu sichern? Wir waren bei Infogrames in Lyon zu Gast!

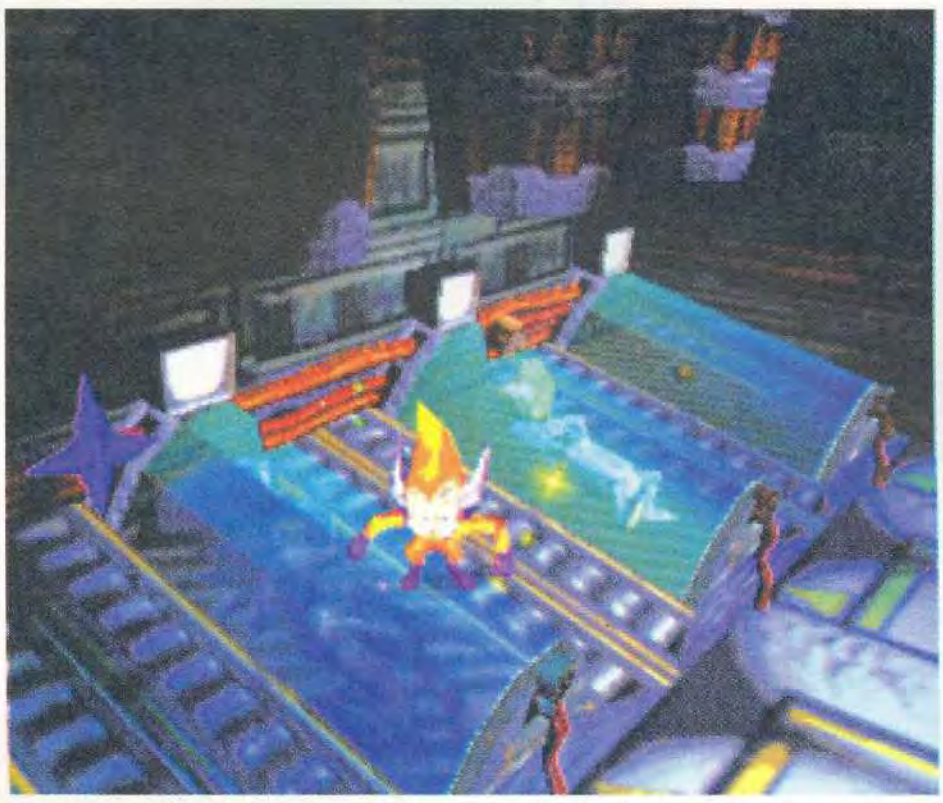
Auf „schrägen" Plattformen bewegt sich der witzige Starshot auf sein fernes Ziel zu.

Die Bösewichter waren leider in der Nintendo 64-Version noch nicht zu bewundern.

Nachdem die PC-Version von Space Circus fast fertig ist, steht den Entwicklern noch ein riesiger Konvertierungsaufwand für die Nintendo 64-Umsetzung bevor. Bis auf wenige Abweichungen wird das schon 3 Jahre in der Entwicklung befindliche Spiel auf dem Nintendo 64 identisch zur PC-Version sein. Lediglich auf Sprachausgabe und gerenderte Videosequenzen muß man verzichten, hier greift man auf deutsche Untertitel und auf in Echtzeit berechnete Szenen zurück.

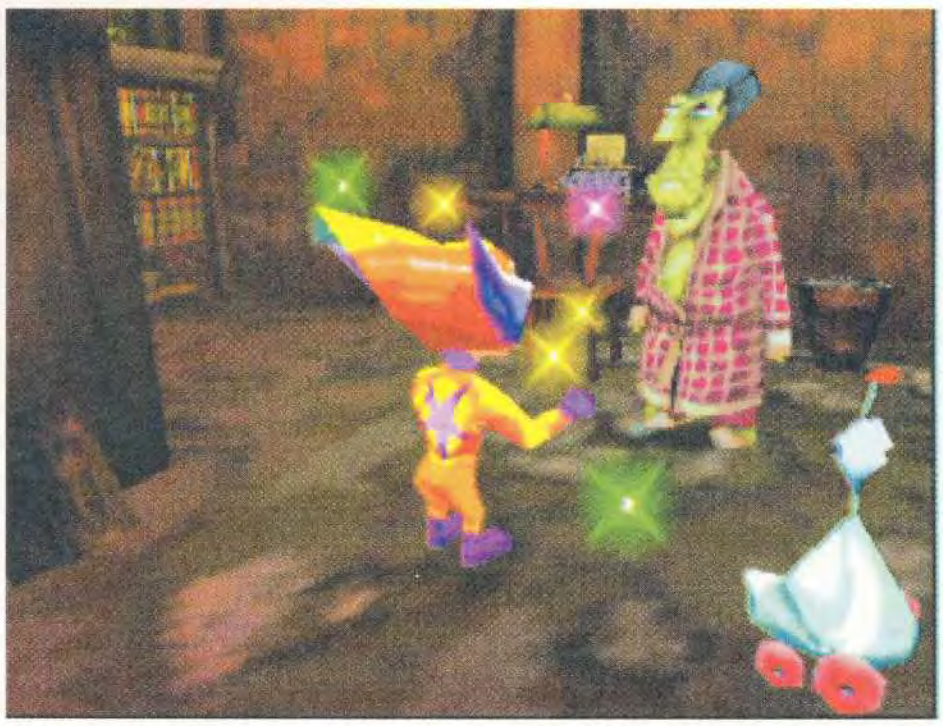
Worum geht es in diesem Spiel?

Die Story von Space Circus spielt sich im 32. Jahrhundert ab, in dem Starshot als Hauptfigur die Galaxien mit ihren seltenen Toony-Spezies und lustig animierten Umgebungen erforschen muß. Beim Kampf gegen den Untergang des Space Circus und die Bösewichter von Virtua Circus durchläuft man 25 verrückte Welten. Dabei trifft man auf jeweils 300 verschiedene und insgesamt 5.000 Charaktere. Jeder dieser Levels kann beliebig mittels Traktorstrahl angewählt weden. Starshot, welcher nicht besonders clever scheint, wird von seinem Helferlein Willfall, einem Wegwerfartikel, der Ersatzteile von anderen Robotern sammelt, und Willfly, einer gezähmten Rakete, die Starshot das Fliegen ermöglicht, begleitet. Ähnlich wie in Super Mario 64 kann Starshot hüpfen, rennen oder schießen, zusätzlich noch schwimmen, fliegen, klettern und gleiten. Die absolute Bewegungsfreiheit ermöglicht einen nahezu unendlich wirkenden Erforschungsspielraum. Die übliche Verfolgeransicht kann stufenlos heran- oder weggezoomt und ebenfalls stufenlos um 360° gedreht werden. Zur Detailunterstützung bestehen die Charakter aus bis zu 450 Polygonen. Leider hat sich jedoch auch hier bei bestimmten Levels der Nebel breitgemacht und kaschiert die weit entfernt wirkenden Objekte. Noch „ruckelt" die von uns gesehene Version, und Gegner traten nur sehr selten in Erscheinung, doch die Entwickler bei Infogrames versprachen uns, daß sich bis zum Release im 3. Quartal noch vieles verbessern wird.



Auch in gefährlich verseuchten Gebieten müssen die Stars eingesammelt und zum Space Circus zurückgebracht werden.

Beim Besuch von Infogrames in Lyon trafen wir auf den Chef-Grafiker Nicolas Ponthier, der uns die Grafikentwicklungen von Space Circus zeigte.



Die bunten Sternchen zeigen euch an, daß genügend Sternenergie zum Schießen vorhanden ist, jedoch aufgepaßt, denn diesen Greis müßt ihr zu einem bestimmten Ort führen.

Werner Spachmüller

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Space Circus
Genre:.....Jump&Run
Spieler:.....1
Levels:.....25
Rumble Pak-Unterstützung.....Nein
Hersteller:.....Ocean
Preis:.....tba.
Release:.....3. Quartal '98
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Brillante Comic-Figuren und eine schräge Toony-Umwelt verschaffen diesem Spiel das gewisse Etwas für erfolgversprechende Aussichten.

Alle Nintendo 64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON

Dank der E3 kamen wir nicht um eine Aufstockung des beliebten Spielelexikons auf fünf Seiten herum. Sage und schreibe 29 neue Produkte wurden inklusive Screenshots in die Entwicklungsübersicht aufgenommen, und der Veröffentlichungsplan für Deutschland wuchs dramatisch an. Ansonsten gibt es das gewohnte Infopaket: Welche Spiele sind in Deutschland erhältlich? Welche Spiele sind als Import-Version aus Japan oder USA erhältlich, und wann erscheinen diese in Deutschland? Hier findet ihr aktuelle Infos zu allen relevanten N64-Projekten!

Bereits erhältlich (D) (Stand: Juni/Juli)

Titel	Genre	Hersteller	Test	Wertung
Aero Fighters Assault	Flugsim.	Konami	4/98	73%
Aero Gauge	Rennspiel	Konami	4/98	69%
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	12/97	80%
Titel	Genre	Hersteller	Test	Wertung
Aero Fighters Assault	Flugsim.	Konami	4/98	73%
Aero Gauge	Rennspiel	Konami	4/98	69%
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	12/97	80%
Banjo-Kazooie	**Jump&Run**	**Rare**	**7/98**	**92%**
Bio Freaks	**Beat 'em Up**	**GT Interactive**	**7/98**	**76%**
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	8/97	84%
Bomberman 64	Jump&Run	Nintendo	11/97	86%
Bust-a-Move 2	Denkspiel	Acclaim	5/98	85%
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	11/97	84%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	12/97	66%
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	2/98	53%
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	12/97	64%
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Dual Heroes	**Beat 'em Up**	**Mitsui**	**7/98**	**44%**
"Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	—	—
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	11/97	90%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	10/97	76%
FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	6/97	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	1/98	90%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	3/98	76%
Forsaken	3D-Action	Acclaim	6/98	91%
Frankreich '98	Fußball	EA	5/98	90%
GT 64 Championship E.	**Rennspiel**	**Infogrames**	**7/98**	**48%**
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	8/97	62%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	7/97	89%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	9/97	84%
Madden 64	Football	E.A.	12/97	80%
Mario Kart 64	MP-Rennspiel	Nintendo	6/97	89%
Mischief Makers	Arcade	Nintendo	11/97	67%
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	—	—
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	10/97	69%
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	4/98	85%
Nagano Winter Olympics	Sportspiel	Konami	2/98	70%
NBA Courtside	Basketball	Nintendo	6/98	85%
NBA Hang Time	Basketball	Midway/NOE	7/97	60%
NBA Pro 98	Basketball	Konami	2/98	75%
NFL Quarterback '98	Football	Acclaim	12/97	89%
NHL Breakaway '98	Eishockey	Acclaim	3/98	90%
Olympic Hockey '98	Eishockey	GT Interactive	5/98	70%
Pilotwings 64	Flugsim.	Nintendo	6/97	79%
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	6/98	67%
Robotron 64	Shoot 'em Up	GT Interactive	5/98	19%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	12/97	72%
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	3/98	70%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	6/97	76%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	6/97	91%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	3/98	76%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	11/97	84%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	6/97	86%
Virtual Chess	Schach	Titus	6/98	74%
War Gods	Beat 'em Up	Midway	9/97	63%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	86%
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Eishockey	Midway/NOE	7/97	72%
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	Eishockey	Midway/NOE	2/98	76%
WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	4/98	80%
Wetrix	Geschicklichkeit	Ocean	6/98	79%
Yoshi's Story	Jump&Run	Nintendo	4/98	84%

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertiggestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Rennspiel

Das beste Snowboarding-Spiel weit und breit wird nun im Oktober in Deutschland erscheinen.

Titel: . . .1080° Snowboarding
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Oktober '98

Fußball

Acclaim beginnt eine komplette Neuentwicklung auf Basis der All Star Baseball-Engine.

Titel: . .Acclaim Sports Soccer
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): 1999

Baseball

Den Test zu diesem grafisch brillanten Spiel findet ihr auf Seite 46!

Titel: . . . .All Star Baseball '99
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (USA): . . . . . .Juni '98

Tennis

Wird All Star Tennis '99 ähnlich gut wie Jimmy Connors Tennis auf dem SNES?

Titel: . . . . .All Star Tennis '99
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .Ende '98

Jump&Run

Endlich! Das Jump&Run-Spiel des Jahres testen wir auf den Seiten 32 und 33.

Titel: . . . . . .Banjo-Kazooie
Hersteller: . . . . . .Nintendo/Rare
Release (D): . . . . . .Mitte Juli '98

Beat 'em Up

Wie gut dieses brutale Beat 'em Up ist, verraten wir auf Seite 44!

Titel: . . . . . .Bio Freaks
Hersteller: . . . . . .Midway
Release (D): 19.6.98

Abkürzungen: tba = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release un-

Action

Dieses Spiel ist eine Mischung aus Blast Corps und 3D-Action nach Tomb Raider-Art.

Titel: .....Body Harvest
Hersteller: .....Gremlin/DMA
Release (D): .....Ende '98

Jump&Run

Bomberman Hero wird im September in Deutschland erhältlich sein.

Titel: .....Bomberman Hero
Hersteller: .....Hudson
Release (D): .....Herbst '98

Shoot 'em Up

Die Starfox-Entwickler liefern hiermit ein artverwandtes Bienen-Shoot 'em Up.

Titel: .....Buck Bumble
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....Juli/August '98

Action-Adventure

Auf der E3 wurde leider nur ein sehr kurzes, aber beeindruckendes Video gezeigt.

Titel: .....Castlevania 3D
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....1. Quartal '99

Rennspiel

Überraschung! Das Spiel kommt nun doch, und zwar schon im Juli!

Titel: .....Cruis'n World
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Juli '98

Arcade

Duck Dodgers ist ein Spiel aus der Looney Tunes-Reihe von Infogrames.

Titel: .....Duck Dodgers
Hersteller: .....Infogrames
Release (D): .....Sommer '99

Jump&Run

Dank deutlicher Überarbeitung sieht Earthworm Jim 3D nun wirklich gut aus.

Titel: .....Earthworm Jim 3D
Hersteller: .....Interplay
Release (D): .....3. Quartal 1998

Rennspiel

Unglaublich! In den ersten 5 Tagen erreichten uns über 1.000 Einsendungen zum Wettbewerb.

Titel: .....Extreme G 2
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Ende November '98

Rennspiel

Psygnosis hat noch Probleme mit der Programmierung, plant aber einen 99er-Release.

Titel: .....F1 '98
Hersteller: .....Psygnosis
Release (D): .....Anfang '99

Rennspiel

Auf der E3 gab es zu diesem Titel leider nichts zu sehen, er soll aber 1998 kommen.

Titel: ...F1 Racing Simulation
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....Ende '98

Rennspiel

F1 World Grand Prix wird schon im August von Nintendo höchstpersönlich veröffentlicht.

Titel: ....F1 World Grand Prix
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....August '98

Arcade

Die PS-Umsetzung Fighting Force 64 ist ein an Double Dragon angelehntes Arcade-Spiel.

Titel: .....Fighting Force 64
Hersteller: .....Eidos
Release (D): .....Oktober '98

wahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Geplante N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
4x4 Mud Monster	Rennspiel	Take 2	??
7th Legion	RPG	Epic Megagames	??
"Actionspiel"	Action	Capcom	??
"Actionspiel"	Action	DID/Ocean	1998
Actua Golf 64	Golf	Interplay/Gremlin	1998
Air Boarder	Rennspiel	Human	1998
Attack!	Action	GT Interactive	1998
Assault	Action	Telstar/Konami	1998
"Beat 'em Up"	3D-Beat 'em Up	Takara	1998
Bio Tetris	Knobelspiel	Amtex	1998
Blades Of Steel	Eishockey	Konami	1998
Blues Brothers 2000	Arcade	Titus	2. Quartal '99
Bottom Of The Ninth '98	Baseball	Konami	1998
Cabbage	64DD-Simulation	Nintendo	??
Caesar's Palace	Casino	Crave	1998
Carmageddon	Rennspiel	SCI	1999
Cavalry Battle 3000	Strategie	Nippon Systems	??
Centipede X	Action	Midway	1998
Chameleon Twist 2	**Jump&Run**	**Sunsoft**	**??**
Charlie's Blast Challenge	Arcade	Kemco	1998
Daikatana	3D-Action	ION Storm	1998
Deadly Honor	Beat 'em Up	TecMagik	1998
Deep Blue	Rollenspiel	Konami	1998
Desert Island	64DD-RPG	Imagineer	1998
Design Mon 3D	Construction Kit	Athena	1998
Destruction Derby	Rennspiel	Psygnosis	Ende 1998
Donkey Kong World	Jump&Run	Nintendo & Rare	Ende 1998
Duke Raider	3D-Action	GT Interactive	1.11.98
DN: Time to Kill	3D-Action	GT Interactive	1998
Indiziert	3D-Action	GT Interactive	??
Fighters Destiny 2	Beat 'em Up	Imagineer	Ende 1998
Fire Emblen	64DD-RPG	Nintendo	1998
Flights Of The U.N.	Flugsim.	Video System	1998
Freak Boy	Knobelspiel	Virgin	??
Frogger	Jump&Run	Hasbro	??
Gauntlet 64	Arcade	Midway	1999
GTi Club	Rennspiel	Konami	1998
Habu Shogi	Strategie	Seta	??
Hagane 64	Strategie	Hudson	??
Harrier 2000	**Flugsimulation**	**Paradigm**	**Anfang 1999**
Harvest Moon 64	Strategie	Natsume	1998
Hercules	Action	Titus	3. Quartal '99
Honkaku Yonin	Strategie	Video System	??
Jikkyou Golf Tournament	Golf	Konami	??
Jungle Bots	3D-Action	Titus	1999
Kiratto Kaiketsu! 64	Brettspiel	Imagineer	1998
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	1998
Last Legion X	3D-Fighting	Hudson	tba.
Lego Racer	Rennspiel	Lego	1998
Legend Of the River King	RPG	Natsume	1998
Let's Smash	Tennis	Hudson	1998
Lode Runner 64	Arcade	Bandai	??
Looney Tunes	tba.	Infogrames	1998
Macross	Arcade	Tomy	1998
Meshi Tsuri 64	Fischen	tba.	??
MicroMachines V3	Rennspiel	Codemasters	1998
Morita Shogi	Strategie	Seta	1998
Mother 3	RPG	Nintendo	Sommer '98
MRC 2	Rennspiel	Imagineer	Ende 1998
NBA Fast Break 64	Basketball	Z-Axis	November 1998
NBA Hardwood Heroes	Basketball	Midway	1998
NFL BLITZ	**Football**	**Midway**	**1998**
MK 4	3D-Beat 'em Up	GT Interactive	1998
Nightmare Creatures	Action	Activision	1998
Nintana Rantaro	Arcade	Culture Brain	1998
Nuclear Strike	Shoot 'em Up	THQ	1999
Ogre Battle	Strategie	Nintendo	Sommer '98
Pikachu Genki De Chu	Simulation	Nintendo	Mitte 1998
Pachinko World	Simulation	Amtex	1998
PGA Golf	Golf	Electronic Arts	1998
Pro Baseball King 2	Baseball	Imagineer	1998
Puma Street Soccer	Fun-Fußball	Sunsoft	1998
Quest for Camelot	Adventure	Titus	3. Quartal '99
Indiziert II	3D-Action	Activision	Ende 1998
Pocket Monster's Snap	64DD-Simulation	Nintendo	1998
Pocket Monster's Stadium	Simulation	Nintendo	1998
Rakuga Kids	Beat 'em Up	Konami	1998
Rat Attack	Arcade	Mindscape	1998
Raze	Arcade	Interplay	??
Rebel Moon Revolution	3D-Action	GT Interactive	1998
Re-Volt	**Rennspiel**	**Acclaim**	**1999**
Roadsters '98	Rennspiel	Titus	1998
Road Rash	Rennspiel	THQ	1999
Rotor Gunners	3D-Heli-Action	TecMagik	??
San Francisco Rush 2	**Rennspiel**	**GT Interactive**	**1.11.98**
Shadowgate	**Action**	**Kemco**	**Ende '98**
SimCity 64	64DD-Simulation	Nintendo	1998
Sim Copter	Flugsimulation	Maxis	September '98
Snobo Kids 2	Rennspiel	Atlus	1998
Snow Speeder	Rennspiel	Imagineer	1998
Snow Speeder DD	64DD-Rennspiel	Imagineer	1998
StarCraft	Strategie	Blizzard	1999
Super Mario 64 II	64DD-Jump&Run	Nintendo	1998

Fortsetzung auf der nächste Seite

Geplante N-64 Entwicklungen (Fortsetzung v. Seite 25)

Super Robot Spirits	Beat 'em Up	Banpresto	Sommer
Susume! Taisen	Tüftelei	Konami	1998
Syyrah	Denkspiel	Sunsoft	1998
Tales Of Phantasia	Action-Adventure	Namco	??
Tank	64DD- Battle Game	Imagineer	1998
"Tennispiel"	Tennisspiel	Ubi Soft	1998
Thornado	3D-Action	Factor 5	??
UEFA Soccer	Fußball	Ocean	1998
Winback	3D-Action	Koei	1998
World League Soccer	Fußball	Eidos	??
Xena	Action	Titus	3. Quartal '99

Erscheint 1998 in Deutschland

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Release
Juli				
All-Star Baseball '99	**Baseball**	**Acclaim**	**80%**	**Anfang Juli**
Banjo-Kazooie	Jump&Run	Rare	—	Juli
Buck Bumble	Shoot 'em Up	Ubi Soft	—	Juli/August
Cruis'n World	Rennspiel	Nintendo	—	Juli
G.A.S.P!!	Beat 'em Up	Konami	69%	Mitte Juli
Iggy's Reckin' Balls	Arcade	Acclaim	—	Juli/August
August				
F1 World Grand Prix	Rennspiel	Nintendo	—	August
True Golf Classics	Golf	Nintendo	—	August
September				
Bomberman Hero	Jump&Run	Nintendo	83%	September
Gex 2	Jump&Run	GT Interactive	—	1. September
Holy Magic Century	Action-Adventure	Konami	—	September
ISS98	Fußball	Konami	—	September
Madden NFL 99	American Football	EA	—	September
Mission: Impossible	3D-Action	Infogrames	—	September
Nascar '99	Rennspiel	EA	—	September
NHL 99	Eishockey	EA	—	September
NFL Quarterback '99	Football	Acclaim	—	September
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	—	September
Twisted Edge	**Rennspiel**	**Kemco/Mitsui**	—	**September '98**
Oktober				
1080° Snowboarding	**Rennspiel**	**Nintendo**	**86%**	**Oktober**
F-Zero X	**Rennspiel**	**Nintendo**	—	**Oktober**
Fighting Force 64	**Arcade**	**Eidos**	—	**Oktober**
Twelve Tales: Conker 64	**Jump&Run**	**Rare**	—	**Oktober**
Off Road Challenge	Rennspiel	GT Interactive	—	1.10.98
Roadsters '98	**Rennspiel**	**Titus**	—	**Oktober**
Penny Racers	Fun-Racing	THQ	—	Oktober
Rugrats	Action	THQ	—	Oktober
Superman	3D-Action	Titus	—	Oktober
Turok 2	**3D-Action**	**Acclaim**	—	**Oktober**
WCW Nitro	**Wrestling**	**THQ**	—	**Oktober**
WCW vs. NWO Revenge	**Wrestling**	**THQ**	—	**Oktober**
November				
Duke Raider	3D-Action	GT Interactive	—	1.11.98
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	—	Ende November
V-Rally	**Rennspiel**	**Infogrames**	—	**November**
WipEout 64	Rennspiel	Psygnosis	—	November
Zelda	Adventure	Nintendo	—	November
Weitere Releases in 1998/99:				
Acclaim Sports Soccer	**Fußball**	**Acclaim**	—	**1999**
All Star Tennis '99	**Tennis**	**Ubi Soft**	—	**Ende '98**
Body Harvest	3D-Action	Gremlin	—	1998
Castlevania 3D	3D-Action	Konami	—	1. Quartal '99
Destruction Derby	Rennspiel	Psygnosis	—	1999
Donkey Kong World	3D-Jump&Run	Rare	—	Ende 1998
Duck Dodgers	Arcade	Infogrames	—	Sommer '99
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Interplay	—	3. Quartal '98
F1 '98	Rennspiel	Psygnosis	—	Anfang 1999
F1 Racing	Rennspiel	Ubi Soft	—	Winter
Fighters Destiny 2	Beat 'em Up	Imagineer	—	Ende 1998
FIFA 99	Fußball	Electronic Arts	—	Ende '99
Hybrid Heaven	3D-Action	Konami	—	1. Quartal '99
Hype: The Time Quest	Adventure	Ubi Soft	—	1998
Jest	Jump&Run	Infogrames	—	1998
Jet Force Gemini	Action	Rare	—	1999
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	—	1998
Looney Tunes	Rennspiel	Infogrames	—	Dezember '98
MicroMachines V3	Rennspiel	Codemasters	—	Ende '98
MRC 2	Rennspiel	Imagineer	—	Ende 1998
NBA Jam '99	Basketball	Acclaim	—	Dezember '98
ODT	3D-Action	Psygnosis	—	1. Quartal 1999
Perfect Dark	Action	Rare	—	1999
Rat Attack	Arcade	Mindscape	—	Ende '98
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	—	Ende '98
San Francisco Rush 2	Rennspiel	GT Interactive	—	1.11.98
Shadowgate	Action	Kemco	—	Ende '98
Shadowman	3D-Action	Acclaim	—	Januar '99
Space Circus	Jump&Run	Infogrames	—	3. Quartal '98
Space Station: Silicon Valley	3D-Action	BMG	—	1998
StarCraft	Strategie	Blizzard	—	1999
Survivor Day	**3D-Action**	**Konami**	—	**Ende '98**
Tasmanian Express	Jump&Run	Infogrames	—	Anfang '99
Tonic Trouble	**Jump&Run**	**Ubi Soft**	—	**Anfang '99**
Top Gear Overdrive	Rennspiel	Kemco/ Mitsui	—	Ende '98

Rennspiel

Das Spiel wird wohl erst im Oktober in Deutschland erscheinen.

Titel: .....F-Zero X

Hersteller: Nintendo
Release (D): Oktober '98

Jump&Run

Mit einem Handschuh und einem Ball kämpft man sich durch knifflige Levels.

Titel: .....Glover

Hersteller: Hasbro
Release (D): Ende '98

Rennspiel

Den Test zu GT64 Championship Edition liefern wir auf Seite 34.

Titel: .....GT64 C.E.

Hersteller: .....Infogrames
Release (D): .....Juni '98

Action-Adventure

Top! Holy Magic Century (alias Quest 64 in den USA) ist absolut gut gelungen.

Titel:Holy Magic Century Eltale

Hersteller: .....THQ
Release (D): .....September '98

3D-Action-Adventure

Ebenso wie bei Castlevania 3D gab es auch hier nur ein kurzes Video zu sehen.

Titel: .....Hybrid Heaven

Hersteller: .....Konami
Release (D): .....1. Quartal '99

Action-Adventure

Hype: The Time Quest ist ein optisch attraktives Spiel rund um die Playmobil-Figuren.

Titel: ...Hype: The Time Quest

Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....Ende '98

Jump&Run

Jest sieht etwas futuristischer und attraktiver als Space Circus aus.

Titel: .....Jest

Hersteller: .....Ocean
Release (D): .....3. Quartal '98

3D-Action

Jet Force Gemini heißt der neueste Titel von Rare (Diddy Kong Racing).

Titel: .....Jet Force Gemini

Hersteller: .....Rare
Release (D): 1999

Jump&Run

Das putzige 3D-Jump&Run stammt von Shigeru Miyamoto höchstpersönlich.

Titel: ....Jungle Emperor Leo

Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....Ende 1998

Arcade

Wenn alles glatt geht, werden wir das Spiel in der kommenden Ausgabe testen.

Titel: ....Iggy's Reckin' Balls

Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Juli/August 1998

Fußball

Nächste Ausgabe werden wir definitiv einen Test zur Import-Version aus Japan haben.

Titel: .....ISS '98

Hersteller: .....Konami
Release: 4. .....Quartal '98

Rennspiel

Als erstes N64-Looney Tunes-Game wird Space Race vor Weihnachten erscheinen.

Titel:Looney Tunes Space Race

Hersteller: .....Infogrames
Release (D): .....Dezember '98

Abkürzungen: tba = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release

Baseball

Jetzt paßt's: HiRes-Grafik, NFL-Lizenz und gute Spielbarkeit überzeugen.

Titel: .....Madden NFL 99
Hersteller: .....EA
Release (D): .....September '98

Anwendung

Dazu gehören Polygon Maker, Talent Maker, Picture Maker und Sound Maker.

Titel: .....Mario Artist
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....Sommer '98

Action

Der Countdown läuft! Ab September wird Ethan in Deutschland loslegen.

Titel: ....Mission Impossible
Hersteller: .....Ocean
Release (D): .....September '98

Rennspiel

Überraschung! Das grafisch eindrucksvolle EA-Rennspiel wird im Herbst erscheinen.

Titel: .....NASCAR 99
Hersteller: .....EA
Release (D): .....September '98

Basketball

Jetzt zugreifen! Dieses Spiel ist seit Ende Mai in Deutschland erhältlich.

Titel: .....NBA Courtside
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....erhältlich

Basketball

Es stimmt: NBA Jam '99 läuft tatsächlich mit einer beeindruckenden HiRes-Grafik.

Titel: .....NBA Jam '99
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Dezember '98

Basketball

Konkurrenz für Nintendo, Konami und Acclaim: Electronic Arts betritt das Parkett.

Titel: .....NBA Live '99
Hersteller: .....EA
Release (D): .....Ende '98

Baseball

Man kann es kaum glauben! NFL QBC '99 sieht noch besser aus!

Titel: ....NFL Quarterback '99
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....September '98

Eishockey

Beeindruckend! Bereits die erste Version von NHL 99 sah mächtig gut aus.

Titel: .....NHL 99
Hersteller: .....EA
Release (D): .....September '98

3D-Action

Tomb Raider kommt nicht, doch dafür liefert Psygnosis passablen Ersatz.

Titel: .....ODT
Hersteller: .....Psygnosis
Release (D): .....1. Quartal '99

Rennspiel

Die gezeigte N64-Version der Automatenumsetzung machte einen wirklich guten Eindruck.

Titel: .....Off Road Challenge
Hersteller: .....Midway
Release (D): 1.10.98

Rennspiel

Penny Racers ist nichts anderes als die Euro-Version von Choro Q64.

Titel: .....Penny Racers
Hersteller: .....THQ
Release (D): .....Oktober '98

3D-Action

Toll! Perfect Dark ist die Heldin, die inoffiziell als James Bond-Nachfolgerin gilt.

Titel: .....Perfect Dark
Hersteller: .....Rare
Release (D): 1999

Jump&Run

Überraschung! Rayman 2 sieht besser aus und kommt eher als Tonic Trouble.

Titel: .....Rayman 2
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....4. Quartal '98

Rennspiel

Kommt's noch? Auf der E3 wurde nichts zu diesem Titel gezeigt.

Titel: .....Rev Limit
Hersteller: .....Seta
Release (J): 1998

3D-Action

Das Factor 5-Game ist der erwartete Star Wars-SOTE-Nachfolger mit reinen Fluglevels.

Titel: .....Rogue Squadron
Hersteller: .....LucasArts
Release (D): .....Ende 1998

Jump&Run

Rugrats ist ein originelles Jump&Run aus der Sicht eines Babys.

Titel: .....Rugrats
Hersteller: .....THQ
Release (D): .....Oktober '98

Rennspiel

S.C.A.R.S. entpuppte sich auf der Messe als spaßiges Fun-Racing-Game in der Art von Mario Kart.

Titel: .....S.C.A.R.S.
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D) .....September '98

3D-Action

Tomb Raider-Rivale Shadowman ist angeblich Acclaims wichtigstes Spiel für Anfang '99.

Titel: .....Shadowman
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Januar '99

Arcade

Eine ausführliche Reportage über diesen Titel haben wir in Vorbereitung.

Titel: .....Silicon Valley
Hersteller: .....BMG
Release (D): .....Ende 1998

Action-Adventure

Mehr Infos zu Space Circus gibt es auf der Seite 22 für euch.

Titel: .....Space Circus
Hersteller: .....Ocean
Release (D): .....3. Quartal '98

Baseball

Hoppla! Offensichtlich wird Mike Piazzas Strike Zone doch nicht in Deutschland erscheinen.

Titel: .....Strike Zone
Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): .....26.6.98 (?)

3D-Action

Beeindruckend! Superman ist ein unterhaltsames 3D-Action-Game mit hübscher Grafik.

Titel: .....Superman
Hersteller: .....Titus
Release (USA): .....Oktober 1998

RPG

Eine schräge Fortsetzung des nie in Deutschland erschienenen SNES-Hits.

Titel: ....Super Mario RPG 2
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): 1998

unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung	PAL-Release
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	Japan/USA	86%	November '98
64 Oozumo	Wrestling	Bottom Up	Japan	48%	—
Air Boarder	Rennspiel	Human	Japan	—	—
All Star Baseball '99	**Baseball**	**Acclaim**	**USA**	**80%**	**—**
Augusta Masters	Golf	T & E Soft	Japan	54%	—
Bomberman Hero	Jump&Run	Hudson	Japan	83%	September
Brave Spirits	Wrestling	Hudson	Japan	58%	—
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%	—
Dynamite Soccer 64	Fußball	Imagineer	Japan	48%	—
Indiziert	3D-Action	GT Interactive	USA/Europa	—	Erhältlich
Famista 64	Baseball	Namco	Japan	70%	—
Indiziert	3D-Action	Midway	USA	—	—
Indiziert	3D-Action	Rare	USA/Europa	—	Erhältlich
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%	—
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%	—
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	—	Ja
Hiryu No Ken Twin	Beat 'em Up	Culture Brain	Japan	72%	2. Quartal '98
Jangou Simulation Mah Jong Do 64	Knobelspiel	Video System	Japan	60%	—
Jeopardy	Denkspiel	GameTek	USA	32%	—
J-League Eleven Beat	Fußball	Hudson	Japan	60%	—
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%	—
J-League Perfect Striker '98	**Fußball**	**Konami**	**Japan**	**—**	**September '98**
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%	—
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%	—
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	Midway	Europa/USA	75%	Erhältlich
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%	—
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%	—
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%	—
MK Mythologies	Scroll-Beat 'em Up	GT Interactive	USA/Europa	68%	Erhältlich
MK 4	Beat 'em Up	GT Interactive	USA	—	—
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	USA	—	Erhältlich
MLB Ken Griffey Jr.	**Baseball**	**Nintendo**	**USA**	**82%**	**—**
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%	—
Powerful Pro Baseball 5	Baseball	Konami	Japan	79%	—
Puyo Puyo Sun 64	Tüftelei	Compile	Japan	78%	—
Indiziert	3D-Action	Midway/id	USA	—	Geplant
Shadows Of The Empire (Neue V.)	Action	LucasArts	Japan	78%	—
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%	—
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%	—
SimCity 2000	Simulation	Imagineer	Japan	67%	—
St. Andrews Golf	Golf	Seta	Japan	44%	—
Tamagotchi World	Simulation	Bandai	Japan	43%	—
Virtual Pro Wrestling	Wrestling	Asmik	Japan	80%	—
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA	40%	—
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%	—
Jikkyou World Soccer 3	Fußball	Konami	Japan	89%	—
Wild Choppers	3D-Action	Seta	Japan	76%	Möglich!

Unbestätigte N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
Ascension	tba.	Ocean	1998
Command & Conquer 3D	Strategie	Virgin	??
Ghouls 'n' Ghosts	Jump&Run	Capcom	??
Mega Man 64	Jump&Shoot	Capcom	??
Metal Gear Solid	Action	Konami	1999
Schlümpfe 64, Die	Jump&Run	Infogrames	??
Street Fighter	Beat 'em Up	Capcom	1998
Track & Field	Sport	Konami	1998

3D-Jump&Run

Schade! Tonic Trouble kommt erst Anfang 1999 nach Rayman 2!

Titel: .....Tonic Trouble
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....Anfang '99

Rennspiel

Top Gear Overdrive ist der Nachfolger von Top Gear Rally.

Titel: .....Top Gear Overdrive
Hersteller: .....Kemco
Release (D): .....Ende '98

Golfspiel

Waiale Country Club: True Golf Classics ist eine überarbeitete Version von Augusta Masters.

Titel: .....True Golf Classics
Hersteller: .....Golf
Release (D): .....August '98

3D-Action

Brillant! Ab Seite 8 erfahrt ihr alles über das Action-Game des Jahres.

Titel: .....Turok 2
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Oktober '98

Jump&Run

Erfreulich! Twelve Tales: Conker 64 von Rare wird schon im Oktober erscheinen.

Titel: .Twelve Tales: Conker 64
Hersteller: .....Rare
Release (D): .....Oktober '98

Rennspiel

Sehr gut! Optisch war die N64-Version zur PS-Variante identisch, spielerisch vielfältiger.

Titel: .....V-Rally
Hersteller: .....Infogrames
Release (D): .....November '98

Rennspiel

Im Gegensatz zur PS-Version hat die N64-Ausgabe einen 4 Spieler-Modus.

Titel: .....WipEout 64
Hersteller: .....Psygnosis
Release (J): .....November '98

Wrestling

Optisch ist WWF Warzone dank HiRes-Grafik wirklich kaum zu schlagen.

Titel: .....WWF Warzone
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Juli '98

Wrestling

WCW Nitro ist die aufgepeppte Umsetzung des PlayStation-Hits.

Titel: .....WCW Nitro
Hersteller: .....THQ
Release (D): .....Oktober '98

Wrestling

WWF vs. NWO: Revenge (alias Live) ist die Fortsetzung des ersten THQ-Hits.

Titel: ..WWF vs. NWO Revenge
Hersteller: .....THQ
Release (D): .....Oktober '98

3D-Action

Mit Survivor: Day One zeigte Konami völlig überraschend einen 3D-Shooter.

Titel: .....Survivor: Day One
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Ende '98

3D-Jump&Run

Tasmanian Express (schreibt man wirklich so) ist das zweite N64-Looney Tunes-Game.

Titel: ....Tasmanian Expresse
Hersteller: .....Infogrames
Release (D): .....Anfang '99

Action

Titus wird ein Action-Game zur populären Fernsehserie veröffentlichen.

Titel: .....Xena
Hersteller: .....Titus
Release (D): .....3. Quartal '99

RPG

Deutsche Bildschirmtexte sind im Spiel des Jahres definitiv enthalten!

Titel: Zelda: The Ocarina Of Time
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....November '98

Gib' deinem Nintendo was es braucht...

NINTENDO64 GAMES

Yoshi's Story
Kompl. Dt.
89,90 DM

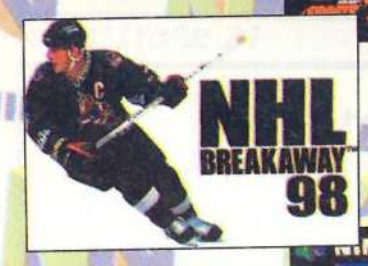
Frankreich '98
Kompl. Dt.
129,90 DM

All Star Baseball*
Dt. Anl.
129,90 DM

Iggy's Reckin' Balls*
Kompl. Dt.
129,90 DM

Mystical Ninja*
Dt. Anl.
139,90 DM

WWF Warzone*
Dt. Anl.
129,90 DM



NHL Breakaway 98
Dt. Anl.
99,90 DM

Snowboard Kids
Dt. Anl.
89,90 DM

Aerofighters Assault
Dt. Anl.
139,90 DM

Banjo Kazooie*
Dt. Anl.
109,90 DM

Mission Impossible*
Dt. Anl.
139,90 DM

NINTENDO64 GAMES

ACCLAIM SPORTS SOCCER*	DA	129,90
AERO GAUGE*	DA	139,90
BLAST CORPS	KD	109,90
BOMBERMAN 64	KD	89,90
BUCK BUMPLE*	KD	139,90
BUST A MOVE 2*	KD	89,90
CHAMAELEON TWIST	KD	129,90
CLAYFIGHTER 63 1/3	DA	89,90
CRUIS'N USA	DA	89,90
CRUIS'N WORLD*	DA	89,90
DARK RIFT	DA	129,90
DIDDY KONG RACING	KD	89,90
DUAL HEROES*	DA	129,90
EXTREME G	KD	89,90
FIFA 98	KD	124,90
FIGHTERS DESTINY	DA	139,90
GT 64 C.E.*	KD	139,90
INT. SUPER STAR SOCCER	KD	139,90
INT. SUPER STAR SOCCER 98*	KD	139,90
LYLAT WARS	KD	89,90
MACE - THE DARK AGE	DA	129,90
MAGIC ZONE PRO 98*	DA	139,90
MIKE PIAZZA'S STRIKE ZONE	DA	129,90
MISCHIEF MAKERS	DA	89,90
MULTIRACING CHAMPIONSHIP	DA	119,90
NAGANO WINTER GAMES 98	DA	139,90
NBA COURTSIDE*	DA	89,90
NBA PRO 98*	DA	139,90
NFL QUARTERBACK CLUB '98	DA	139,90
OLYMPIC HOCKEY	DA	139,90
RAMPAGE WORLD TOUR*	DA	129,90
ROBOTRON 64*	DA	129,90
SAN FRANCISCO RUSH	DA	109,90
SUPER MARIO 64	KD	89,90
TETRISPHERE	KD	89,90
TUROK	KD	89,90
WAVERACE	KD	89,90
WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY 98	DA	129,90
WCW VS. NWO	DA	139,90
WETRIX	DA	129,90

NINTENDO64 ZUBEHÖR

ANTENNENKABEL	DA	55,90
GAMEBUSTER MODUL	DA	89,90
INTERACTOR GAME WEAR	DA	79,90
JOYPADVERLAENGERUNG	DA	29,90
JOYPAD ORIGINAL, DIV. FARBEN	DA	59,90
MEMORY CARD N64, 8 MEG	DA	75,90
NINTENDO 64 PAL-KONSOLE	DA	299,90
RUMBLE PACK	DA	39,90
UNIVERSAL ADAPTER	E	29,90
V3 RACING WHEEL	DA	129,90

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG AB
180,00 DM
WARENWERT PRO SENDUNG

Forsaken
Kompl. Dt.
129,90 DM

SPIEL DES MONATS

WIAL VERSAND

http://www.wial.de

VERSANDZENTRALE

Anschrift:
WIAL Versand Service GmbH
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestellhotline
08142-59640

Bestellfax
08142-54654

Öffnungszeiten:
Montag - Donnerstag
9⁰⁰ bis 18⁰⁰ Uhr
Freitag
9⁰⁰ bis 17⁰⁰ Uhr
Samstag
9⁰⁰ bis 13⁰⁰ Uhr

WIAL SHOPS

WIAL SHOP AUGSBURG
Karlstr. 2 / Ecke Karolinenstr.
- gegenüber McDonalds® -
86150 Augsburg
Mo. - Fr.: 9 - 13.30 Uhr + 14 - 18 Uhr
Sa.: 9 - 12 Uhr

WIAL SHOP DARMSTADT
Adelungstr. 22
- direkt an der Fußgängerzone -
64283 Darmstadt
Mo - Fr.: 10 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 16 Uhr

WIAL SHOP NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
63263 Neu Isenburg
Mo. - Fr.: 10 - 13 Uhr + 15 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP INGOLSTADT
Ballhausgasse 2
- direkt am Schloß -
85057 Ingolstadt
Mo. - Fr.: 10 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP GERA
Kurt-Keicher-Str. 1
07546 Gera
Mo. - Fr.: 10 - 13 Uhr + 13.30 - 18.30 Uhr
Sa.: 9 - 13 Uhr

ABKÜRZUNGEN:
E = KOMPL. ENGLISCH, KD = DT. VERSION, DA = DT. ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht. Ladenpreise können variieren.
Versandkosten pro Sendung:
Nachnahme plus 9,90 DM, Vorkasse plus 4,90 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Versand bei Vorkasse im Inland per UPS.
Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich.
Mindestbestellwert: 24.00 DM. Softwarebestellungen ab 180 DM Lieferwert pro Sendung werden im Inland portofrei ausgeliefert.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

WIAL - BESTELLHOTLINE:
08142-59640

Bestellzeiten: Mo. - Do. von 9 bis 18 Uhr, Fr. von 9 bis 17 Uhr
und Sa. von 9 bis 13 Uhr

Nintendo®, Nintendo 64, N64 and the "N64"-Logo are registered trademarks of NINTENDO CO., LTD.

CHART ATTACK

LESERCHARTS

N64

			Monat
1.	(1)	**Diddy Kong Racing**	7
2.	(8)	Lylat Wars	7
3.	(6)	Turok: Dinosaur Hunter	14
4.	(5)	Snowboard Kids	4
5.	(3)	Super Mario 64	14
6.	(9)	Mario Kart 64	11
7.	(10)	Extreme G	8
8.	(4)	FIFA 98	6
9.	(Neu)	NHL Breakaway ´98	1
10.	(15)	Fighters Destiny	2
11.	(12)	Bomberman 64	7
12.	(Neu)	Forsaken	1
13.	(14)	WCW vs. NWO	3
14.	(2)	Yoshi's Story	3
15.	(Neu)	Mystical Ninja	1

Denkste! Wir hatten vermutet, daß Yoshi's Story Diddy Kong Racing von der Spitze verdrängen würde, doch die Saurier-Sippschaft fiel überraschend auf einen 14. Platz zurück. Nach vorne düsten das mittlerweile ohne Rumble Pak erhältliche Lylat Wars und sogar Turok, das wohl aufgrund des anstehenden Nachfolgers wieder gerne gespielt wird. Mit NHL Breakaway, Forsaken und Mystical Ninja konnten sich drei neue Titel plazieren.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

N64

			Monat
1.	(Neu)	**Forsaken**	1
2.	(Neu)	Frankreich 98	1
3.	(Neu)	Mystical Ninja	1
4.	(Neu)	NBA Courtside	1
5.	(Neu)	Bust-a-Move 2	1
6.	(1)	Yoshi's Story	3
7.	(5)	Aero Fighters Assault	2
8.	(2)	Diddy Kong Racing	7
9.	(4)	Snowboard Kids	4
10.	(Neu)	Rampage World Tour	1
11.	(Neu)	Wayne Gretzky's Hockey 98	1
12.	(Neu)	Aero Gauge	1
13.	(13)	Turok: Dinosaur Hunter	13
14.	(WE)	Extreme G	7
15.	(WE)	Mario Kart 64	10

Die enttäuschende Softwareflaute der letzten Monate ist endlich zu Ende! Sage und schreibe acht neue Titel konnten sich plazieren, wobei die Spitzenposition von Forsaken beweist, daß die N64-User Lust auf knallharte Action-Games haben. Das erfreulich gute Abschneiden von Mystical Ninja, NBA Courtside und Bust-a-Move 2 ist ebenfalls auf den Mangel an Spielen aus den entsprechenden Genres zurückzuführen. Zwei Titel kehrten in die Charts zurück.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

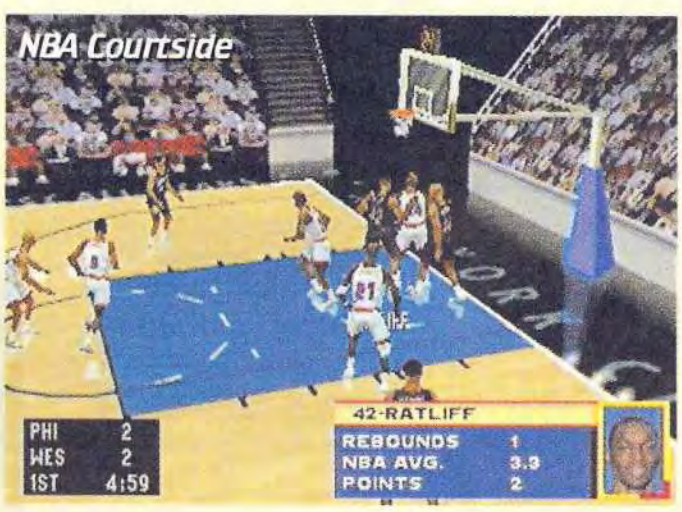
1.	(1)	**Bomberman Hero**	2
2.	(2)	Powerful Pro Baseball 5	3
3.	(6)	Yoshi's Story	6
4.	(Neu)	FIFA 98	1
5.	(3)	Air Boarder	2
6.	(4)	1080° Snowboarding	4
7.	(5)	G.A.S.P.	3

Bomberman Hero führt nicht nur die N64-Verkaufscharts in Japan an, sondern kann sich auch in den Bestseller-Listen für alle Systeme auf einem respektablen sechsten Platz positionieren. Von Konamis Powerful Pro Baseball 5 wurden mittlerweile immerhin über 130.000 Stück verkauft. FIFA 98 erschien übrigens erst Ende April in Japan, Verkaufszahlen gab es noch keine.

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(1)	**NBA Courtside**	2
2.	(2)	1080° Snowboarding	3
3.	(5)	Indiziert	9
4.	(3)	Yoshi's Story	4
5.	(6)	Mystical Ninja	2
6.	(4)	Rampage World Tour	2
7.	(7)	Indiziert	3



Keine großen Änderungen gibt es aus den amerikanischen Charts zu vermelden, da Titel wie Ken Griffey Baseball, All Star Baseball 99 oder Bio Freaks erst nach der vorliegenden Erhebung ausgeliefert wurden. Wir tippen darauf, daß die Baseballspiele die Charts anführen werden. Übrigens, es ist erstaunlich, daß das indizierte Bond-Spiel selbst im neunten Monat noch einen Spitzenplatz belegt.

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon (Seite 47), auf dem ihr eure zwei persönlichen Top 5-Tabellen notiert. Vergeßt bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(1)	**Zelda:** Ocarina Of Time	13
2.	(2)	Turok 2	7
3.	(3)	Mission: Impossible	3
4.	(5)	Banjo-Kazooie	8
5.	(Neu)	Extreme G 2	1
6.	(4)	F-Zero X	7

Auf den ersten drei Rängen tat sich erwartungsgemäß wenig, d. h. Zelda führt weiter mit großem Vorsprung vor Turok 2 und Mission: Impossible. Das kurz vor der Veröffentlichung stehende Banjo-Kazooie rückte auf einen vierten Rang vor und plazierte sich somit nur knapp vor dem Neueinsteiger Extreme G 2, das erstaunlich schnell in die Most Wanted-Charts gelangte.

GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst !

Monatliche MEISTER-SCHAFTEN (Gutscheine zu gewinnen)

MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16:00 Uhr, werden am selben Tag versandt und sollten am nächsten Tag bei Euch sein !!!

N64 WM-Set
Konsole, FIFA Frankreich WM, Memory Card und Controller
399,00 DM

PSX WM-Set
Konsole, FIFA Frankreich WM, Memory Card und 2 Controller
399,00 DM

E3-Messe-Video Atlanta '98 29,85

Extreme - Top 20 - Extreme

N64

1.	Forsaken	104,85
2.	NBA Courtside m. K. Bryant	84,85
3.	Frankreich 98 - Die WM	109,85
4.	Goemon 5 3D - Myst. Ninja	139,85
5.	Bio Freaks US	154,85
6.	Rampage World Tour	119,85
7.	Aerofighters Assault	134,85
8.	Bust-a-Move 2	94,85
9.	1080° Boarding US	149,85
10.	Yoshi's Story	84,85

N64

11.	WCW vs. NWO - World Tour	139,85
12.	Int. Super Star Soccer 64	84,85
13.	Fighters Destiny	124,85
14.	Aero Gauge	139,85
15.	Lylat Wars	84,85
16.	Diddy Kong Racing	84,85
17.	Blast Corps	104,85
18.	W. Gretzky's Hockey 98	119,85
19.	Mace: The Dark Age	129,85
20.	Top Gear Rally	124,85

Neuheiten

GB

Bust a Move 3	*
King of Fighters 96 - Heat Battle	59,85
Little Mermaid	49,85
Mega Man 2	29,85
V-Rally	59,85
WWF - Warzone	*
Bio Freaks	119,85
Cruisn World	84,85
Holy Magic Century Eltale	*
Ken Griffey Jr. Baseball	*
Mike Piazzas Strike Zone	119,85
Mission:Imposible 64	144,85
Super Speed Race 64 JAP	129,85
Tennis Arena 2	124,85
Wetrix	99,85
WWF - Warzone	94,85

N64

All Star Baseball 99	94,85
Banjo-Kazooie	84,85

SNES

Super Metroid	69,85

PlayStation · Zubehör ohne Ende · NINTENDO64 · Microsoft Windows Compatible · SEGA

GAME BOY · Nintendo

Angebote — Spieleberater zu den meisten Games, ab 9,85 DM

GB

F1 Race	29,85
Yoshis Cookie	29,85
Mario & Yoshi	29,85
Toshinden	34,85
Kirbys Dreamland 1	44,85
Zelda	44,85
Dschungelbuch	44,85
Track & Field	44,85
König der Löwen	44,85
Dark Rift	89,85
Fighters Dest. US	89,85
Mace: Dark Age US	89,85
Clayfighter 63 1/3	89,85
Dual Heroes	89,85
Pilotwings 64	94,85
Blast Corps	99,85
Madden 64	99,85
Olympic Hockey 98	99,85
F1 Pole Position	119,85
Eye of the Beh. US	29,85
Indy Car Rac. N.H.	29,85
Asterix & Obelix	39,85
Jungle Strike	39,85
Schlümpfe	39,85
Earthworm Jim 2	39,85
NHL Hockey 96	39,85
Val DIsere Champ.	39,85
Romance 4 US	39,85
Kirbys Dr. Course	49,85
S. Bomberman 3	49,85
NHL Hockey 97	49,85
Secret of Evermore	49,85
D. Kong Country 2	49,85
Sim City	59,85
S. Mario All Stars	59,85
Zelda	59,85
Super Mario World	64,85
König der Löwen	69,85
Die Schlümpfe	69,85
SMW2-Yoshis Isl.	69,85
Aladdin	69,85
Timon & Pumbaas	69,85
Mickeys Magical Q.	69,85
Int. S. S. Soccer DL	79,85

N64

Dual Heroes JAP	79,85
W. Gretz. Hockey	79,85
NBA I.t. Zone 98 JP	79,85
W. G. Hockey 98 US	79,85
NBA Hang Time	79,85
Mischief Makers	79,85
Tetrisphere	84,85
Super Mario Kart 64	84,85
Super Mario 64	84,85
Bomberman 64	84,85
Wave Racer 64	84,85

SNES

Spectre	19,85
S.P.A. Football US	19,85
Wheel Fortune US	19,85
T2 - The Arcade	29,85
Illusion of Gaia US	29,85
Tetris Attack	29,85
M. Time Mashine	29,85
O. Summer Games	29,85
Dino Dini Soccer	29,85
Populous 2	29,85
Star Treck - DS9 US	29,85
NBA Live 96	29,85

Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - ab 3 Spielen Portofrei (gilt nicht bei Angeboten) - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Ladenpreise können abweichen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit.

Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ? GLAUBEN WIR NICHT ! Außer, ...sie waren schon einmal bei uns !!!

Filiale Oberhausen (ca. 200m²)
Havensteinstr. 46-48, 46045 Oberhausen, Tel: 0208-20518-33/44
Zentrale Karlsruhe (ca. 300m²)
Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe, Tel: 0721-93357-10/11
Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 10:00 - 20:00 / Sa. 9:00 - 16:00

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

BESTELL - HOTLINE

Telefon Versand: 0721-93357 10/11
Telefax: 0721-93357 28 - Telefon Händler: 0721-93357 22

Die arme Tootles (rechts) wird von Gruntilda und ihrem an den Glöckner von Notre Dame erinnernden Gehilfen gefangen gehalten.

Witzig! Diese Schraube schwebt über dem Atemloch des Wales und ermöglicht das Erreichen einer höheren Plattform.

Der Schamane Mubo-Jumbo verwandelt einen gegen Bezahlung entweder in ein Krokodil, eine Termite, eine Biene, ein Walroß oder einen Kürbis.

Jump&Run, 1 Spieler, Rare/Nintendo

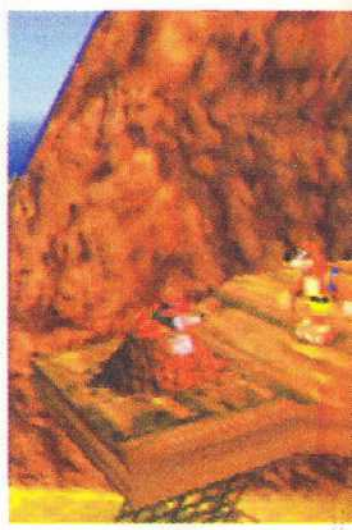
BANJO-KAZOOIE

Es ist vollbracht: Nach den zwei 97er-Millionensellern (Diddy Kong Racing und ein indiziertes Spiel) zieht die Rare-Truppe wieder einmal alle Register ihres Könnens und liefert ein nahezu revolutionäres Jump&Run-Spiel ab, das selbst Super Mario 64 in den Schatten stellt.

N-ZONE HIT

Der Bösewicht in Banjo-Kazooie ist schnell ausgemacht: Die häßliche Hexe Gruntilda hat nämlich Tootles, die Schwester von Banjo, entführt, um deren Schönheit mittels einer neuen Erfindung „abzusagen“ und so auf sich zu übertragen. Es versteht sich von selbst, daß der Honigbär Banjo und sein Kumpan, die Möwe Kazooie, keine Zeit verlieren, um die holde Tootles aus dem Hexenbau zu befreien. Bevor es jedoch richtig losgeht, empfehlen wir einen Abstecher in das Trainingsgebiet namens Spiral Mountain. Stellt man sich dort neben einen Erdhügel und drückt die B-Taste, dann wird der schlaue Maulwurf Bottles auf-

Diesen Pfahl muß man mit Eiern füttern, um an ein Puzzleteil zu gelangen.



Der Maulwurf Bottles brin zahlreiche Moves bei.

tauchen und einem nacheinander verschiedene Moves beibringen, die man im Laufe des Spiels dringend benötigt. Wenn man Gegner beseitigen will, hilft nicht nur der simple Faustschlag, sondern man kann sie beispielsweise auch mit einer Bärenrolle überraschen, Kazooie per Pickparade einsetzen, in Yoshi-Manier Eier nach hinten und vorne werfen oder eine dem Stomp-Attack ähnelnde Kopfgranate vollführen. Was die Fortbewegung angeht, ist man natürlich auch nicht nur auf Banjos eher behäbige Gangart angewiesen. Häufig empfiehlt es sich, Kazooie aus dem Rucksack zu holen und sie mit Banjo auf dem Rücken über die perfekt dreidimensional dargestellte Welt sausen zu lassen. Sie ist nicht nur schneller, sondern kann auch steileres Gelände hinauflaufen. Im späteren Verlauf des Spiels kann man sogar richtig umherfliegen, sofern man genügend rote Federn (bzw. goldene für Wunderflügel) gesammelt hat. Übrigens, bis zur fünften Welt kann man insgesamt 8 weitere Moves hinzulernen, indem man wie gehabt die Maulwurfshügel aufsucht.

Los geht's!

Banjo-Kazooie ist zweifellos das komplexeste N64-Spiel überhaupt. Das wichtigste Ziel in jeder der 9 Welten (Mumbo's Mountain, Treasure Trove Crove, Clanker's Cavern, Bubble Gloop Swamp, Freezeezy Peak, Gobi's Valley, Mad Monster Mansion, Rusty Bucket Bay, Clock Clock Wood plus Trainingsgebiet Spiral Mountain) besteht darin, 10 Puzzleteile zu finden, die man für das Lösen einer Aufgabe oder das Einsammeln von 5 Jinjos bekommt. Hat man ein Puzzle in der übrigens auch sehr großen und aufwendigen Oberwelt komplettiert (wobei alle Puzzleteile universell einsetzbar sind), dann öffnet sich irgendwo eine Tür, eine Kiste oder ähnliches. Sammelt man Musiknoten in einer bestimmten Anzahl, dann erhält man außerdem noch Zutritt zu den Notentüren. Weitere auftauchende Gegenstände sind u. a. Honigwaben, die Banjos zunächst aus 5 Waben bestehenden Energieleiste erweitern, Eier, die man als Munition verwenden kann, goldene und rote Federn, dank deren Hilfe man fliegen darf, Extraleben und Mumbo-Schädel. Letztere dienen als Zahlungsmittel, wenn man den auf dem Berg wohnenden Schamanen Mumbo-Jumbo besucht. Er verwandelt einen je nach Welt in eine Termite, einen Alligator, ein Walroß, einen Kürbis oder eine Biene. Nur in deren Gestalt kann man ein bestimmtes Puzzleteil erlangen. Besonders aufpassen sollte man auch auf die gutmütige Brentilda, die laufend Geheimnisse über ihre böse Schwester Gruntilda verrät, allerdings nicht nur zum Spaß! Diese Infos sollte man sich gut merken, denn in einem späteren Quiz muß man entsprechende Antworten parat haben.

Einfach genial!

Auch wenn sich die bisherige Beschreibung schon recht interessant anhören mag, das wirklich geniale an Banjo-Kazooie sind die abenteuerlichen Aufgaben, zu deren Lösung man auch Köpfchen beweisen muß. Ob man nun einen Christbaum schmücken muß, einem verzweifelten Piraten sein Gold wiederbringen soll, einer frierenden Schildkröte auf die Füße springt, damit sie diese im wärmenden Panzer versteckt, einem kleinen Affen eine Orange bringt, einen Totem-Pfahl mit Eiern füttert oder sich in eine Termite verwandeln läßt, damit man einen Termitenhügel hinauflaufen kann – Banjo-Kazooie bietet derart vielfältige Rätsel und Szenarien, daß man sich nur wundern kann, wie die Programmierer das alles auf eine 128 MBit-Cartridge packen konnten. Hinzu kommt eine glasklare, nebelfreie Optik, die dank fantastischer Texturen Super Mario 64 wirklich alt aussehen läßt. Banjo-Kazooie ist zweifellos ein Spiel, das sich kein N64-Jünger entgehen lassen darf.

Hans Ippisch

BEWERTUNG

Titel:	Banjo-Kazooie
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Leicht-schwer
Save Game:	Ja (3 Spielstände)
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	9 Welten
Preis:	ca. DM 99,-
Datenträger:	128 MBit-Modul
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Rare
Release:	Mitte/Ende Juli

Grafik: 93%
Sound: 84%
Dauerspaß: 95%

Gesamtwertung: 93%

Beurteilung: Unglaublich, aber wahr! Banjo-Kazooie ist Super Mario 64 in allen Bereichen überlegen. Das bislang beste Nintendo 64-Spiel überhaupt!

MEINE MEINUNG!

Es klingt unglaubwürdig, entspricht aber den Tatsachen! Unterzieht man Super Mario 64 einem Vergleichstest mit Banjo-Kazooie, dann zieht der Kultklempner in allen Bereichen den kürzeren. Banjo-Kazooie hat nicht nur die bislang eindrucksvollste Grafik, sondern auch fantastisches Gameplay und gigantisch große Welten zu bieten! Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

gt Banjo und Kazooie

Sämtliche Charaktere überzeugen mit hervorragenden Texturen und perfekten Animationen.

MEDIAATTACK Ihr Spezialist in Berlin

→ Sony PlayStation
→ Sega Saturn
→ Sega Mega Drive

Neu- und Gebraucht-Spiele

→ Nintendo 64
→ Super Nintendo
→ PC CD-ROM

Telefon: (030) 450 20 20 8

4-Angebot+++aus unserem N64-Angebot+++aus unsere

Aerofighters Assault	D neu	139,90	Tetrisphere	D neu	89,90
Automobili Lamborghini	D neu	119,90	WCW vs. NWo	D gebr.	119,90
Blast Corps	D neu	89,90	Yoshi's Story	D neu	89,90
Bomberman 64	D neu	89,90			
Chameleon Twist	D gebr.	89,90			
Clayfighter 63 1/3	D gebr.	89,90			
Cruis'n USA	D neu	89,90			
Dark Rift	D neu	99,90			
Diddy Kong Racing	D neu	89,90			
Extreme G	D gebr.	79,90			
Fighters Destiny	D neu	139,90			
Lylat Wars (+Rumble Pak)	D gebr.	89,90			
Madden Football	D neu	109,90			
Mario Kart 64	D neu	79,90			
Mischief Makers	D neu	89,00			
Multi Racing Champ.	D gebr.	89,90			
Mystical Ninja (Goemon)	*D neu*	*149,90*			
Nagano Olympic Hockey	D neu	129,90			
Nagano Winter Olympics	D gebr.	89,90			
NFL Quarterback Club 98	D neu	119,90			
NHL Breakaway 98	D neu	129,90			
Pilotwings	D gebr.	79,90			
Star Wars (SOTE)	D gebr.	99,90			

Zubehör

Game Boy Emulator	neu	89,90
Game Buster	neu	109,90
Lösung (Yoshi's Story)	neu	24,80
LX4-Lenkrad (Rumble-Eff.)	neu	139,90
Memory Card (256K,Nint.)	neu	39,90
	gebr.	29,90
Rumble Pak (Nintendo)	neu	39,00
Rumble Pak (LX4)	neu	29,90
Rumble Pak (LX4+1MB)	neu	49,90
Standardpad (div.Farben)	neu	58,00
Top Gear (Lenkrad)	neu	149,90
X-Tender (Verlängerung)	neu	25,00
N64-Konsole	neu	298,00
	gebr.	219,90

Fax: (030) 450 20 20 9

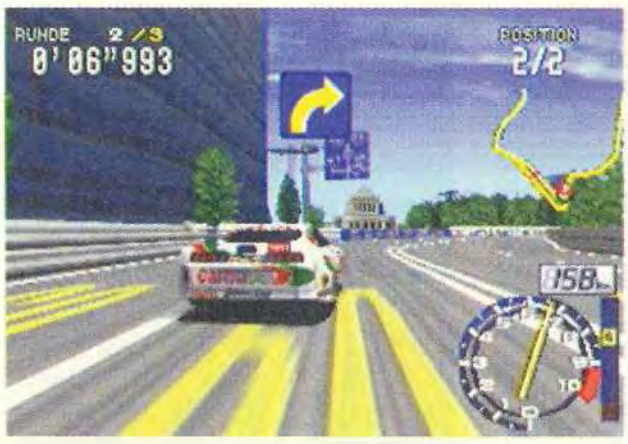
Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr

MEDIAATTACK
Games & Service

Versand
☎ 030-450 20 208
Fax 030-450 20 209
von 10 bis 22 Uhr

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen. (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-).



Rennspiel, 1-2 Spieler, Ocean

GT 64 C.E.

Hartnäckig sind sie ja, die Jungs von Imagineer und Ocean. Mit GT64 Championship Edition unternehmen sie bereits den zweiten Anlauf auf die Pole Position unter den N64-Spielen. Ist es zumindest besser als MRC?

In Japan düst man durch eine durchaus noch sehenswerte Großstadt. Allerdings stört das Ruckelscrolling gewaltig!

Die konzeptionellen Daten von GT64 stimmen: Man darf mit 14 offiziell lizenzierten Wagen der japanischen GT-Serie über 12 größtenteils nebelfreie Pisten düsen. Als Spielmodi stehen dafür eine Meisterschaft (inklusive Training, Qualifying, Rennen), ein Zeitrennen und der sogenannte Zweikampf zur Wahl. Daß man nicht nur zwischen manueller und automatischer Schaltung wählen kann, sondern die Fahrzeuge auch in den Bereichen Getriebe, Reifen, Stoßdämpfer, Spoiler und Übersetzung nach eigenen Vorlieben einstellen kann, klingt ebenfalls vielversprechend. Begibt man sich allerdings das erste Mal auf die Piste, dann fragt man sich, was die Programmierer seit MRC gemacht haben. Die 12 Strecken entpuppen sich als geringfügig modifizierte Varianten von gerade einmal drei Basiskursen (Japan, Europa, USA), der Nebel ist zugunsten eines auf Dauer unzumutbaren Ruckelns verschwunden, das Spielgefühl inklusive Driften und Überholmanöver ist zurückhaltend formuliert mäßig, und ein Geschwindigkeitsgefühl will aufgrund des lahmen Scrollings trotz der 5 verschiedenen Perspektiven erst gar nicht aufkommen. Da nutzt es auch wenig, daß man die Spielstände abspeichern kann und die Bildschirmtexte in Deutsch gehalten sind. Selbst das umstrittene Cruis'n USA macht auf Dauer mehr Spaß!

Hans Ippisch

Positiv: Der Nebel ist beinahe ganz verschwunden!

Schöne Palmen täuschen über das mittelmäßige Geschehen auf der Strecke nicht hinweg. Selbst MRC vermittelt ein besseres Spielgefühl.

MEINE MEINUNG!

Eigentlich hatte ich mir ein spannendes Game erhofft, herausgekommen ist jedoch ein schnell hingeschludertes Rennspiel, das wohl im Zuge der Gran Turismo-Welle ein paar verirrte Käufer locken soll. Das schlimmste am ganzen Spiel ist, daß selbst das ein Jahr alte MRC, das von den gleichen Entwicklern stammt, deutlich mehr Spaß macht. Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Der 2 Spieler-Modus macht noch den meisten Spaß.

BEWERTUNG

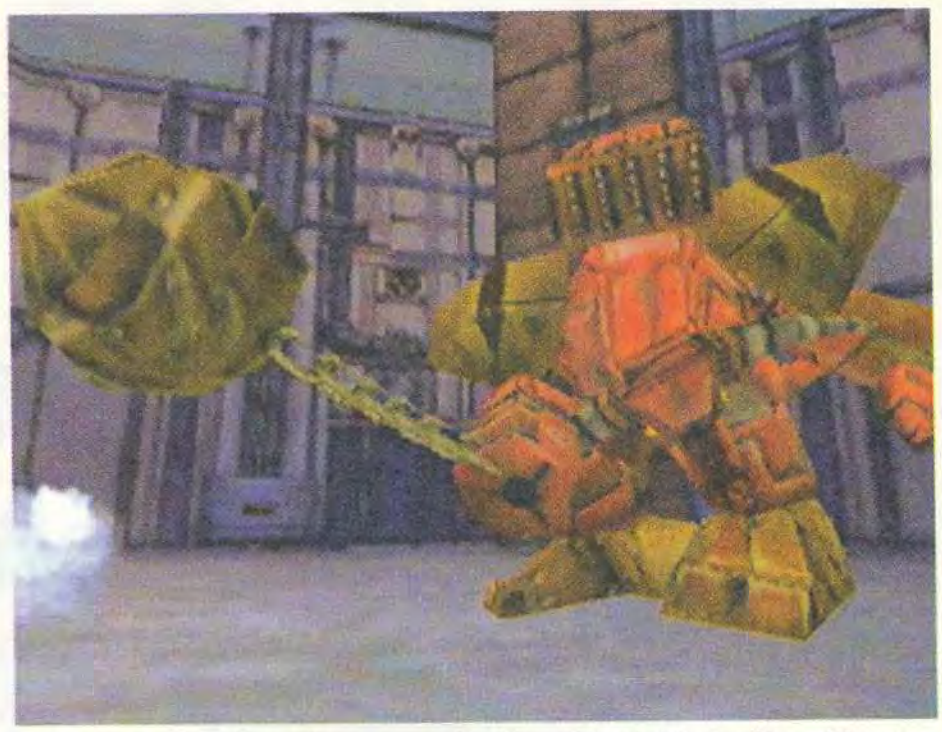
Titel:.....GT64 Championchip Edition
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-2
Schwierigkeitsgrad:.....Hoch
Save Game: .....Ja
Rumble Pak-Unterstützung:.....Nein
Controller Pak:.....Ja
Levels: .....12 Strecken
Preis: .....ca. DM 150,-
Datenträger:.....96 MBit-Modul
Hersteller: .....Ocean/Infogrames
Entwickler:.....Imagineer
Release: .....Juni/Juli

Grafik: 58%
Sound: 40%
Dauerspaß: 52%

Gesamtwertung: 48%

Beurteilung: GT64 Championship Edition ist in allen Bereichen enttäuschend. Ob Grafik, Sound, Gameplay oder Streckendesign – hier hapert's an allen Ecken und Enden.

Die Charaktere selbst sehen nicht nur tadellos aus, sondern wurden auch hervorragend animiert.



Die leicht düdelige Kirmesmusik täuscht nicht darüber hinweg, daß es hier gnadenlos zur Sache geht.

Beat 'em Up, 1-2 Spieler, Midway

BIO FREAKS

Wenn es um Beat 'em Up-Spiele auf dem Nintendo 64 geht, so kann man Midway einen gewissen Fleiß nicht absprechen. Nach und nach setzen sie alle ihre Automatenhits auf das N64 um. Von technischer Seite weiß Bio Freaks dabei durchaus zu überzeugen...

Für die einzelnen Auseinandersetzungen dieses reinrassigen Beat 'em Up-Games stehen dir anfänglich acht verschiedene Charaktere zur Auswahl. Zumeist handelt es sich dabei um eine Mischung aus menschlichen Mutationen, die mit verschiedenen High-Tech-Waffen zu einer Einheit verschmolzen wurden. Die verschiedenen Spielmodi beschränken sich dabei auf Altbewährtes, einen Arcade-Modus, ein 2 Player-Game sowie einen Wettstreit im Team wie auch einen Survival-Überlebenskampf, in dem deine verlorengegangenen Kraftreserven auch nach dem Sieg über einen Gegner nicht wieder aufgefrischt werden. Neben einem umfangreichen Grundrepertoire an Schlagtechniken besitzt jeder Kämpfer darüber hinaus noch eine ganze Reihe (etwa 20) von individuellen Special-Moves, die man sich in einer kleinen Spielpause nach und nach verinnerlichen kann. Am effektivsten aber erweist sich die jeweilige Schußwaffe, die dem Gegner nicht nur Energie abzieht, sondern ihn auch für kurze Zeit benommen macht und so unter Umständen für den nächsten Schlag fixiert. Neben den markigen Kommentaren und der gewaltigen Soundunterstützung wurde in Bio Freaks erstmalig auch eine neue Soft Skin-Technologie zum Einsatz gebracht. Unansehnlich wirkende Polygonkanten sind weitestgehend verschwunden. Überzeugen können auch die diversen Backgrounds. Sie sind mit allerlei gefährlichem Schnickschnack wie Säurebecken, rotierenden Walzen und dergleichen mehr gespickt. Ebenso zeugen verschiedene Spezialeffekte, von den Fähigkeiten der Programmierer.

Oliver Preißner

Zu den acht Startcharakteren gesellen sich im Verlauf des Spiels noch zwei weitere Kämpfer.

Die Feuerwaffen halten, wenn gewünscht, deine Gegner auf Distanz.

MEINE MEINUNG!

Da die körpereigenen Schußvorrichtungen eine große Reichweite besitzen, ist es schwer, seinen Gegner nur mit taktisch plazierten Schlägen und Tritten auszuschalten. Grafisch und akustisch zieht Midway wieder alle Register seines Könnens, rein spieltechnisch kommt Bio Freaks jedoch nicht über durchschnittliches Prügelniveau hinaus. *Oliver*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:.....Bio Freaks
Genre:.....Beat 'em Up
Spieler:.....1-2
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Save Game:.....Ja
Rumble Pak-Unterstützung:.....Ja
Controller Pak:.....Ja (3 Seiten)
Levels:.....8+2 Kämpfer/10 Stages
Preis:.....ca. DM 140,-
Datenträger:.....64 MBit-Modul
Hersteller:.....Midway
Entwickler:.....Midway
Release:.....19. Juni 1998

Grafik:.....78%
Sound:.....66%
Dauerspaß:.....70%

Gesamtwertung: **76%**

Beurteilung: *Bio Freaks ist ein technisch ausgereiftes Beat 'em Up-Game in gewohnt brutalem Midway-Stil, diesmal jedoch dienen monströse und schußgewaltige Körperimplantate als Waffen.*

Theo Kranz Versand

Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

Laden
94032 Passau
Bahnhofsstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 ZZGL. NN-GEBÜHR
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSAND-HÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

Nintendo 64

NINTENDO 64	289,-
ANTENNENKABEL	39,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,95
(GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)	
CONTR. PAD TRIDENT PRO COMBO (INKL. MEMORY CARD 0,25 MEG.)	59,95

FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM (N64) 119,95

MIKE PIAZZA STRIKE ZONE (JULI)	129,95
MISCHIEF MAKERS	89,95
MISSION IMPOSSIBLE (AUG)	134,95
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	89,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	144,95
NBA COURTSIDE	89,95

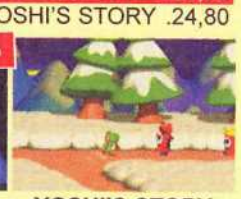
GOEMON MYSTICAL NINJA (N64) 139,95

NBA PRO 98	139,95
NFL QUARTERBACK CL.'99(AUG)	99,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY	99,95
OLYMPIC HOCKEY '98	129,95
RAMPAGE WORLD TOUR	129,95
IGGY'S RECKING BALLS (AUG)	129,95
ROBOTRON 64	129,95
SCARS (SEPT)	134,95
SNOWBOARD KIDS	89,95
STAR WARS - S.O.T.E.	129,95
SUPER MARIO 64	89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
TETRISPHERE	89,95

BANJO & KAZOOIE (JULI) (N64) 89,95,-

TOP GEAR RALLY	139,95
TUROK DINOSAUR HUNTER	99,95
TWISTED EDGE SNOWBOARD(SEPT)	124,95
VIRTUAL CHESS 64	119,95
WAVERACE 64	89,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98	129,95
WETRIX (JUNI)	109,95
WCW VS. NWO: WORLD TOUR	139,95
WWF WARZONE (JULI)	99,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80

WCW VS. NWO (N64) 139,95



YOSHI'S STORY (N64) 89,95

GameBoy

GAME BOY POCKET COL. ED. (VERSCH. FARB: ROT, GRÜN, GELB, BLAU, TRANSPARENT, SILBER, NEU: PINK)	109,-
BATTERY PACK - G. B.	9,95
LADEGERÄT - G.B.	19,95
CAMERA(VERSCH. FARB.)	99,95
CAMERA PRINTER	99,95
GAME BUSTER	69,95
ALADDIN - CLASSICS	49,95
ARIELLE-CLASSICS	44,95
BRAIN DRAIN	59,95
BUST A MOVE 2	39,95
DONKEY K. LAND - CLASS.	44,95
DONKEY KONG LAND 3	64,95
DR. FRANKEN	44,95
DUCK TALES - CLASSIC	44,95
GOEMON	59,95
HUGO (TEIL 1 ODER 2)	57,95
LUCKY LUKE	64,95
MARIO & YOSHI	29,95
MARIO'S PICROSS	49,95
MICKEY'S DANGEROUS CHASE - CLASSIC	44,95
MONOPOLY	59,95
OTTIFANTEN (JULI)	59,95
POCKET BOMBERMAN	49,95
SCHLÜMPFE 3	69,95
SPIROU	64,95
SUPER MARIO LAND-CL.	44,95
TAMAGOTCHI	59,95
TUROK	39,95
V-RALLY	64,95
WORLD CUP '98	59,95
WORMS	64,95
WWF WARZONE (JULI)	49,95

Unser Angebot zur Fußball-Weltmeisterschaft !

Nintendo 64 inkl. Control Pad u. Kabel + Frankreich '98-Fußball-WM

GAME BUSTER	99,95
LENKRAD LX4, INKL. PEDALE, RUMBLE-FKT, MEMORY-SLOT	129,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	39,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMB. P. JOLT (INKL. MEM. 1 MEG)	39,95
HYPER PAK (RUMBLE P.+MEM. FKT.)	49,95
TREMOR PAK LX4	29,95
ACCLAIM SPORTS SOCCER(SEPT)	129,95
AEROFIGHTER ASSAULT	139,95
AERO GAUGE	149,95
ALL STAR BASEBALL '99	99,95
BANJO & KAZOOIE (JULI)	89,95
BIO FREAKS (JULI)	129,95

INT. SUPERSTAR SOCCER 64 - GOLD EDITION (N64) 89,95

FORSAKEN (N64) 119,95

BLAST CORPS	109,95
BOMBERMAN 64	89,95
BUCK BUMBLE (SEPT)	134,95
BUST A MOVE 2	79,95
CRUISIN' WORLD	89,95
DARK RIFT	129,95

GT 64 CHAMP.ED. (N64) 124,95

WETRIX (N64) 109,95

DIDDY KONG RACING	89,95
DUAL HEROES	129,95
EXTREME G	119,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM	119,95
FIFA '98 - WM-QUALIFIKATION	129,95
FIGHTER'S DESTINY	129,95
FORSAKEN	119,95
G.A.S.P. (JULI)	149,95
GOEMON MYSTICAL NINJA	139,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION	124,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	89,95
LYLAT WARS(OHNE RUMBLE PAK)	89,95
MARIO KART 64	89,95

DIDDY KONG RACING(N64) 89,95

FIGHTER'S DESTINY (N64) 129,95

SONDERANGEBOTE

MULTI RACING CHAMP.(N64) 89,95

BUST A MOVE 2 (N64) 79,95

TUROK (N64) 99,95 (GB) 39,95

NHL BREAKAWAY HOCKEY(N64) 99,95

Super Nintendo

CONTROL PAD - ORIG.	29,95
ALADDIN - CLASSICS	79,95
ASTERIX	54,95
FIFA '97 GOLD EDITION	69,95
FIFA 98	84,95
KIRBY'S GHOST TRAP	49,95
LUCKY LUKE	119,95
LUFIA + SPIELEBERATER.	89,95
MICKEY'S MAGICAL QUEST-CL.	74,95
NBA LIVE '97	69,95
SIM CITY - CLASSICS	69,95
SUP. METEORID-CLASSICS	74,95
TERRANIGMA + SPIELEBERATER	89,95
TETRIS 2	99,95
TIMON & PUMBAA'S	79,95
YOSHI'S ISLAND - CLASS.	79,95

TAMAGOTCHI

BANDAI - ORIGINAL	39,-
REXI	~~29,-~~ 9,-
POCKET MAX	~~29,-~~ 14,-

Nur solange Vorrat reicht !

LCD-TASCHENSPIELE

SUPER MARIO BROS., DONKEY KONG, PARACHUTE, FIRE!

JE 19,95

Jojo

ProYo II 19,-
ProYo II - Profi Set . . . 39,-
Ersatzschnüre bunt . . 4,95

Unser kostenloses Magazin (mit Preisliste 64 Seiten!), das jeder Sendung beiliegt, kann auch gegen Zusendung eines frankierten (DM 3,-) Rückumschlages (DIN C5) angefordert werden.

Space Beamer

Der Nr.1 Hit aus den USA ("Toy of the Year" 1997) jetzt auch in Deutschland!

Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste) 59,95
Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo) 79,95
Space Team Set (2 Laser, 2 Westen) 99,95

Theo KRANZ VERSAND

Schnell, Schneller, THEO KRANZ VERSAND!

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 15.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei*.

Nutzen Sie unseren besonderen VORBESTELL-SERVICE!

Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie nur Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei*.

Bestellannahme bis 20.00 Uhr.

* gilt nicht für Ausland

Händleranfragen erwünscht Fax: 0931/571602

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, UPS 6,- DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR; BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT.

0931/3545222 oder 0180/5211844

Internet: http://www.logon.de/kranz

Sportspiel, 1-4 Spieler, Acclaim

ALL-STAR BASEBALL '99

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): JULI 1998

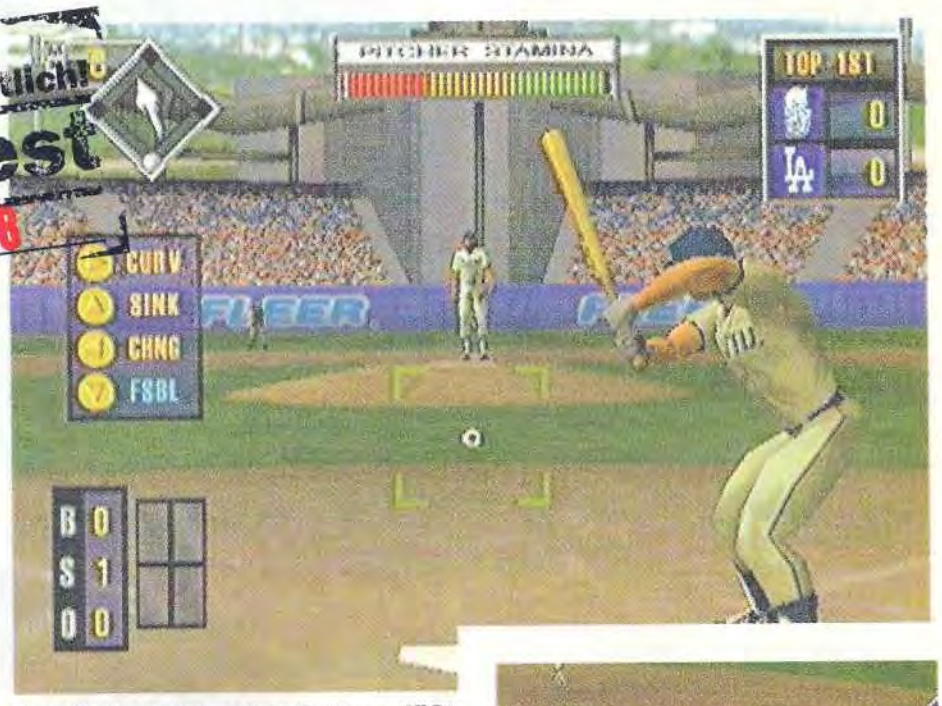
Diese amerikanische Nationalsportart, die sich auch hierzulande zunehmender Begeisterung erfreut, wird es bereits Anfang Juli offiziell in Deutschland zu kaufen geben. Acclaims Baseballsimulation kann als Import-Version rundherum überzeugen, selbst Neulinge lassen sich hiermit begeistern.

30 originalgetreue Teams mit über 700 Spielern der amerikanischen Major League sind der Garant für eine realitätsgetreue Austragung einer kompletten Saison wie auch der Playoffs. Im sogenannten Home Run Derby entscheiden dagegen ausschließlich geschlagene Home Runs, jeder „normale" Hit, der innerhalb des Feldes aufschlägt, bedeutet das Aus für den Batter. Die Spielberichte des Sprechers John Sterling und Michael Kay von den New York Yankees kommentieren objektiv den Spielverlauf, ihre ergänzenden Meinungen dagegen wiederholen sich schon nach kurzer Zeit. Allererste Sahne sind die verwendeten High-Res-Grafiken, die nicht nur alle 30 Stadien individuell widerspiegeln, sondern auch jeden einzelnen Spieler voll zur Geltung bringen. Dank Smooth Skin-Technologie besitzen die Akteure rundherum realistische Wesenszüge bis hin zu lebensnahen Gesichtern.

Durch sinnvollen Einsatz der Spielerfähigkeiten kann man den Erfolg eines Teams durchaus steigern.

Die Entscheidung fällt beim Pitchen!

Egal, ob man den Ball wirft oder schlägt, meist werden hier die Punkte erzielt! Als Hilfe markiert ein Fenster den Bereich, in dem der Wurf ankommen muß, um auf alle Fälle als Strike zu gelten. Natürlich kann man den Ball auch geringfügig außerhalb plazieren, um den Batter zu einem erfolglosen Schlag zu verleiten. Hast du später dann die Aufgabe, den Baseball möglichst weit ins gegnerische Feld zu schlagen, mußt du nur ein kreisförmiges Fadenkreuz deckungsgleich auf die kurz nach dem Wurf ersichtliche Einschlagstelle ausrichten und im richtigen Moment den gewünschten Schlag ausführen. Spielt man gegen den Computer, gehört schon eine Menge Raffinesse dazu, alle Bases erfolgreich zu besetzen oder gar einen Steal zu riskieren, da Flugbälle verhältnismäßig leicht gefangen werden können (was ja bekanntlich zum Ausscheiden des neuen Läufers führt) und leider auch zu wenig Wert auf das aktive Laufspiel selbst (keine zusätzlichen Sprintmöglichkeiten) gelegt wurde. Für Profis bietet Acclaim letztendlich aber doch sehr komplexe Möglichkeiten des Team-Managements an, wo neben dem Einsatz von selbstkreierten Spielern dann eben auch wichtig ist, wie man die charakteristischen Fähigkeiten der verschiedenen Spieler optimal zum Einsatz bringt.



Das Fadenkreuz des Batters läßt sich auch verkleinern. Die Bälle lassen sich nun zwar deutlich schwerer treffen, dafür versprechen erfolgreiche Hits viele Home Runs.

Optisch bietet All-Star Baseball '99 ein fesselndes Sportvergnügen bester Machart.

Bevor der Gegner an der Base eintrifft, mußt du den Ball dorthin spielen, um ihn auszuschalten.

Oliver Preißner

MEINE MEINUNG!

In einer phantastischen Stadionatmosphäre lassen sich die Bälle schon nach kurzer Zeit quer über das Feld schlagen. Leider liegt das Hauptaugenmerk aber auch auf dem Abschlag, an den Bases wie auch beim Zuwerfen des Balles fehlt es an der nötigen Dramatik. *Oliver*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	All-Star Baseball '99
Genre:	Baseball
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Levels:	29 MLB-Teams
Save Game:	Controller Pak
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Hersteller:	Acclaim
BRD-Release:	1. Juli-Woche
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Gering

IMPORT

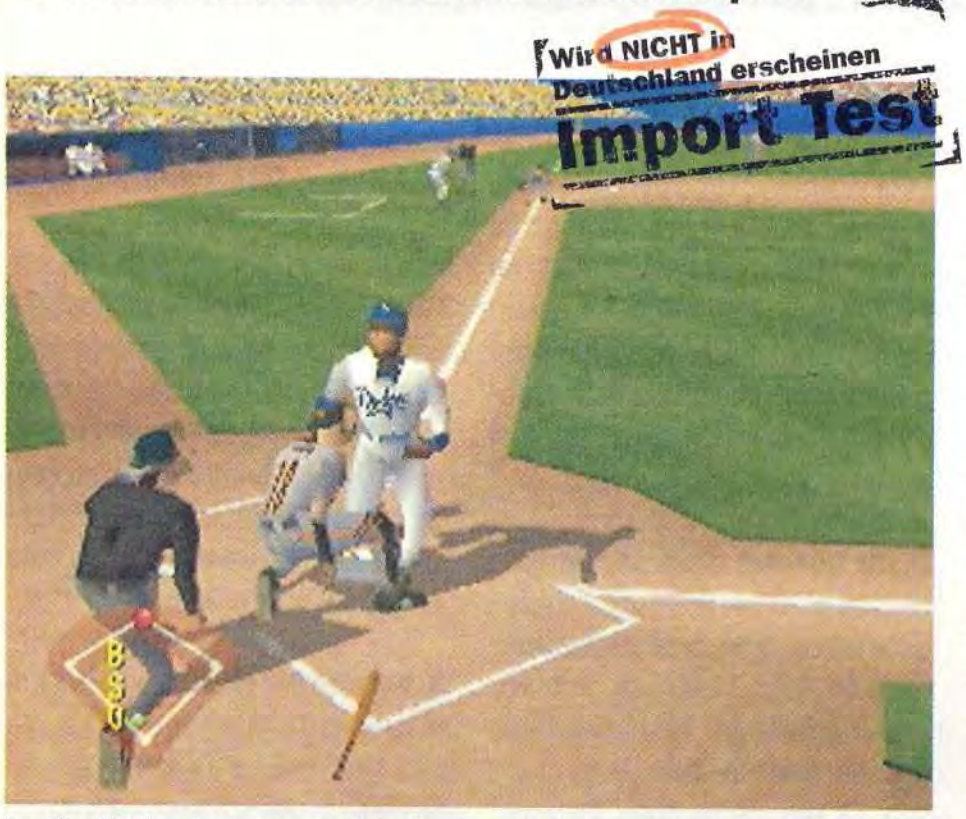
Grafik: 88%
Sound: 76%
Dauerspaß: 76%

Gesamtwertung: 80%

Sportspiel, 1-4 Spieler

MAJOR LEAGUE BASEBALL

Zwar bietet das Spiel etwas weniger Tiefgang als der Konkurrenztitel von Acclaim, doch in puncto Spielspaß hat Nintendo deutlich die Nase vorne. Jeder Punkt wird hier zum nervenaufreibenden Wettkampf...



In der Major League muß jeder Punkt hart erkämpft werden. Hier ' rettet sich ein Läufer gerade noch auf die Base.

Der dritte Strike, und du bist draußen. Ärgerlich schlägt der Batter die Keule auf den Boden.

Auch in diesem lizensierten Titel kämpfen wieder alle offiziellen MLB-Teams in insgesamt 30 nachgestellten Stadien um die Meisterschaft. Nur auf den ersten Blick erscheinen die Feldspieler weniger attraktiv als vergleichsweise in All-Star Baseball '99, denn schon nach wenigen Spielzügen erkennt man, daß MLB dafür mit vielen stimmungsvollen Animationen aufwarten kann. So können sich nicht nur die Batter richtig ärgern, wenn sie nach dem dritten Strike geoutet werden, sondern der ganze Spielablauf hat irgendwie viel mehr Pep, da die eigentliche Spannung und Anstrengung wesentlich besser zur Geltung kommt. Das Schlagen des Baseballs steht mit dem übrigen Fang- und Laufspiel in einem ausgewogenen Verhältnis, wobei es ziemlich schwierig ist, den Ball im entscheidenden Moment richtig zu treffen, im Gegenzug dafür aber auch das Auffangen geübte Fertigkeiten erfordert. Der Spielertransfer ist grundsätzlich erlaubt, wobei diese Manipulationen vornehmlich zur Gruppierung persönlicher Lieblingsspieler dienen. Großartige Charakterbilder bzw. spürbar unterschiedliche Fähigkeiten und Ermüdungserscheinungen gibt es nämlich ebenso wenig, wie einen Editor zum Erschaffen von Spielern.

Oliver Preißner

BEWERTUNG

Titel:.....MLB feat. Ken Griffey Jr.
Genre: .....Baseball
Spieler:..... 1-4
Schwierigkeitsgrad: ..... Mittel
Levels:..... 29 MLB-Teams
Save Game:.... Contr. Pak (12 Seiten)
Rumble Pak-Unterstützung: ..... Ja
Hersteller: ..... Nintendo
BRD Release: ..... -
Import aus: ..... USA
Störfaktor Sprache:..... Gering

Grafik: 80%
Sound: 78%
Dauerspaß: 82%
Gesamtwertung: **82%**

IMPORT

Nun hat man doch noch einen Distributor gefunden, um mit der eher seichten 3D-Klopperei von Hudson auch die deutschen User zu beglücken. Am besten ihr laßt die Finger davon ...

Beat'em Up, 1-2 Spieler, Hudson

DUAL HEROES

Nachschlag gefällig? Selbst auf wehrlos am Boden liegende Gegner darf man in Dual Heroes ungeniert losgehen.

Neben Punktsiegen lassen sich die Gegner auch dadurch bezwingen, indem du sie aus dem Ring drängst.

Acht sogenannte virtuelle Gegner stehen auf dem Programm, die sich, in ihren Kampfanzug gepackt, kaum mehr von den anderen acht Robot-Heroes unterscheiden. Unter kratziger Soundbegleitung beschränken sich die Aktionsmöglichkeiten dann auch auf ein paar wenige Schläge und Tritte, die recht unspektakulär in Szene gesetzt wurden. Vor in Regungslosigkeit verharrenden Hintergründen bieten die Gameoptions keinerlei besondere Spielmodi, die nicht auch in jedem x-beliebigen anderen Beat 'em Ups zu finden sind. Man unterscheidet lediglich noch, ob man von der Kampfarena aus ins Bodenlose fällt oder aber wahlweise von einer kräftezehrenden Wand zurückgehalten wird. Daneben lassen sich verschiedenartige Medaillen gewinnen, die sich im 2-Player-Modus auch gegeneinander verwetten lassen. Im Grunde ist das aber nur ein simpler Highscore-Ersatz.

Oliver Preißner

BEWERTUNG

*Titel: ..... **Dual Heroes***
*Genre:..... **Beat 'em Up***
*Spieler: **1-2***
*Schwierigkeitsgrad: ..... **Mittel***
*Save Game: ..... **Ja***
*Rumble Pak-Unterstützung: .... **Nein***
*Controller Pak:..... **Ja (20 Seiten)***
*Levels:..... **8 Charaktere***
*Preis: ..... **ca. DM 130,-***
*Datenträger: ..... **64 MBit-Modul***
*Hersteller:..... **Mitsui***
*Entwickler: ..... **Hudson Soft***
*Release:..... **Juni '98***

Grafik: 54%
Sound: 42%
Dauerspaß: 44%
Gesamtwertung: **44%**

Beurteilung: Hirnloses Prügelspiel ohne optischen oder kampftechnischen Reiz.

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: Computec Verlag ▪ Redaktion N-ZONE ▪ Kennwort Leserbriefe ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg ▪ E-MAIL: hsippisch@pcgames.de

IN EIGENER SACHE

Um der enormen Anzahl an News und Reportagen im Zuge der E3 Herr zu werden, haben wir uns dazu entschlossen, die Leserbriefrubrik ausnahmsweise um eine Seite zu verkürzen. Ich hoffe, diese Entscheidung ist in eurem Sinne. In der nächsten Ausgabe werden wir natürlich zum alten Umfang zurückkehren.

Die Redaktion

INDIZIERUNGEN

1. Sind die Spiele Turok 2: Seeds Of Evil und Mission: Impossible indizierungsgefährdet?

N-ZONE Prinzipiell wollen wir mit unserer Meinung nicht ein Jugendamt oder die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften beeinflussen oder auf eine falsche Fährte locken. Klar ist sicherlich, daß die beiden angesprochenen Titel aufgrund ihres Inhalts diskussionswürdig sind, allerdings stellt sich immer noch die Frage, ob derartige Indizierungen im Sinne des Europäischen Rechts überhaupt zulässig sind, da sie einen erheblichen Wettbewerbsnachteil für in Deutschland ansässige Händler bedeuten. Sinnvoller wäre es unserer Meinung nach, die Titel mit einer generellen Altersempfehlung zu kennzeichnen, so daß die Eltern eine entsprechende Kontrolle durchführen können.

2. Im Spielelexikon steht die Abkürzung „MP“ (= Multiplayer), die ich bei keinem Spiel außer Mario Kart 64 entdecken kann. Es müßte aber auch bei Spielen wie Extreme G oder ISS64 stehen. Ist das ein Fehler, den ihr bisher noch nicht entdeckt habt? Oder ist dies Absicht?

Schickt Eure Briefe an:

Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstr. 21
90429 NÜRNBERG

E-MAIL:
hsippisch@pcgames.de

N-ZONE Grundsätzlich wollten wir damit nicht jedes Multiplayer-Spiel kennzeichnen, sondern das Kürzel nur bei den Titeln hinzufügen, die insbesondere oder hauptsächlich im Multiplayer-Modus Spaß machen. Im Laufe der vergangenen 13 Ausgaben hat sich jedoch herausgestellt, daß diese Kennzeichnung fast nie angebracht ist.

3. Ihr könntet doch bei Spielen mit englischem Namen dazuschreiben, wie man diese ausspricht. Damit würden sich vor allem Einsteiger beim Kauf von Spielen leichter tun.

N-ZONE Aufgrund unserer regelmäßigen Befragungen wissen wir, daß gut 90% unserer Leser in der Lage sind, die englischen Titel korrekt auszusprechen. Würde man nun die Titel zusätzlich in Lautsprache abdrucken, dann würden sich diese 90% wohl über die Zusatzinformation aufregen. Nach demokratischer Art und Weise verzichten wir deswegen auf eine derartige Angabe. Ein guter Händler versteht übrigens auch die deutsche Aussprache.

Wiesi, t-online.de

ISS 98

Zuerst einmal ein großes Lob an euch. Ihr seid das beste Videospiele-Magazin in Deutschland. Doch jetzt zu meinen Fragen:
1. Wird ISS 98 bei uns mit deutschen Bilschirmtexten erscheinen?

N-ZONE Ich sehe zwar keinen Grund, bei einem Fußballspiel auf deutschen Bildschirmtexten zu bestehen, jedoch ist dies durchaus im Bereich des Möglichen.

2. Wird es in Zukunft ein Rennspiel in der Art von Gran Turismo für das N64 geben?

N-ZONE Sieht man einmal von GT 64 Championship Edition ab, das wir auf der Seite 34 testen, könnten sich Titel wie Top Gear Overdrive, F1 World Grand Prix oder F1 Racing Simulation durchaus zu echten Knallern entwickeln. Gerüchteweise arbeitet Rare an einem echten GT-Konkurrenten.

3. Wieviel DM wird das 64DD kosten?

N-ZONE Um konkurrenzfähig zu sein, dürfte das 64DD zweifellos nicht mehr als DM 199,- kosten, allerdings denke ich persönlich, daß dieses Zusatzlaufwerk wohl niemals in Deutschland erscheinen wird.

HSchli1054@aol.com

KINDER, KINDER!

1. Ich habe mir schon ein paar Ausgaben der N-Zone gekauft und bin der Meinung, daß sie zu kindisch aufgemacht ist. Da wäre zum Beispiel die Titel-Seite: Warum druckt ihr dort nur so Sachen wie Yoshi und Mario ab? Also meiner Meinung nach könntet ihr auch ruhig Forsaken oder ähnliches nehmen. Außerdem solltet ihr auch bei der Gestaltung etwas dunklere Töne verwenden. Ich bin mir sicher, daß ich nicht der einzige mit dieser Meinung bin. Trotz alledem kann ich die N-Zone weiterempfehlen.

N-ZONE Wie wir bereits des öfteren erklärt haben, waren wir im ersten Jahr ganz besonders darauf bedacht, N-Zone schon alleine durch das Titelmotiv klar als Nin-

tendo-Magazin zu kennzeichen. Außerdem stellten wir in GfK-Untersuchungen fest, daß ein weißer Hintergrund sowohl eine optimale Lesbarkeit als auch eine klare Unterscheidbarkeit zu anderen Videospiele-Titeln garantiert. N-Zone entdeckt man im Zeitschriften-Regal problemlos, andere Titel lassen sich oft nur mühsam finden. Da wir uns nicht zuletzt deswegen zum mit Abstand führenden Nintendo-Fachmagazin entwickelt haben und wir auf eine äußerst treue Kernleserschaft zählen können, gehen wir nun allerdings auch dazu über, andere und erwachsenere Motive zu nehmen, immer unter der Bedingung, daß das Artwork unseren optischen Ansprüchen genügt. Forsaken kam deswegen nicht auf den Titel, weil es ganz einfach kein ansprechendes Grafikmotiv gab. Ansonsten bin ich übrigens nicht der Ansicht, daß die N-Zone kindisch ist, im Gegenteil, als einziges Videospiele-Magazin verzichten wir auf knallbunte Hintergründe und abgedrehtes Layout. Wir sind bemüht, die Information übersichtlich und sachlich zu präsentieren.

1. Da ich ein großer Fan des PC-Spieles StarCraft bin, traf mich fast der Schlag, als ich neulich im Internet (sogar auf der Offiziellen Blizzard-Homepage) gelesen habe, daß Nintendo die Exklusivrechte an StarCraft gekauft hat. Wann kommt das Spiel? Und warum steht es nicht in eurer Releaseliste?

N-ZONE Die Meldung ist korrekt, allerdings kam sie etwa zwei Wochen zu spät für die letzte Ausgabe. Es handelt sich dabei natürlich nur um die Exklusiv-Rechte im Konsolenbereich. Kommen wird das Spiel 1999.

2. Ist es dank der niedrigeren Preise der 64DD-Disketten möglich, daß man Zeitschriften Demo-Kassetten beipacken kann? Wieviel würde das kosten? Wieviel kostet überhaupt ein 64DD Spiel?

N-ZONE Es stimmt, daß die 64DD-Disketten deutlich weniger als Module kosten, allerdings sind sie immer noch um ein Vielfaches teurer als CD-ROMs, was deinen Wunsch wohl nicht in Erfüllung gehen läßt.

3. Was haltet Ihr davon, daß Nintendo fast nur noch so kitschige Pocket Monster-Spiele entwickelt? Mich wundert es nicht, wenn Nintendo damit seine Kunden vergrault.

N-ZONE Siehst Du das Ganze nicht etwas übertrieben? Von über 200 angekündigten oder erhältlichen N64-Spielen sind gerade einmal drei Pocket Monster-Spiele, und davon ist noch kein einziges auf dem Markt. Nintendo setzt nicht zuletzt in Japan auf die Pocket Monster-Serie, weil dort auf dem Game Boy fast 10 Millionen Stück davon verkauft wurden. In Amerika und Europa dürften jedoch Titel wie Zelda, Turok 2, Perfect Dark, Hybrid Heaven, Survivor, Star Wars: Rogue Squadron, Castlevania 3D, Extreme G 2, F1 World Grand Prix oder F-Zero X die Schlagzeilen beherrschen, und das sind nun beileibe keine Kinderspiele.

Daniel Schleenbecker

KLEINANZEIGEN

Kann ich auch Kleinanzeigen per E-Mail an euch schicken?

N-ZONE Im Prinzip wäre dies kein Problem, doch ich frage mich, wie wir dann an die DM 5,- kommen sollen, die dafür entrichtet werden müssen? Also: Bitte nur per Brief, und zwar mindestens drei Wochen bevor die Ausgabe erscheint, in welcher die Anzeige stehen soll.

Patrick Schelbe

INDIZIERT?

1. Kann man das Leserzeugnis auch über E-Mail schicken?

N-ZONE Leider nein.

2. Warum konnte diese Behörde eigentlich Rares-3D-Actionspiel indizieren? Es ist doch gar nicht offiziell in Deutschland erschienen!

N-ZONE Es geht nicht darum, ob ein Spiel offiziell erschienen ist, sondern darum, ob ein Spiel erhältlich ist. Da sich die meisten Händler mit PAL-Importen aus Österreich eingedeckt haben , war es nur eine Frage der Zeit, bis aufgeregte Eltern zu einem Jugendamt laufen, welches dann wiederum bei der BPjS vorstellig wird.

Anita Moelter, t-online.de

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
SNES	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑

3. Wie gefällt Dir die aktuelle Titelseite (Turok 2)?
Schulnote: _____

4. Sollen wir folgende Rubriken aus dem Heft nehmen?
SNES-News ❑ Ja ❑ Nein
Games Boy-News ❑ Ja ❑ Nein

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = sehr gut, 6 = ungenügend)
Schulnote: _____

6. Wieviele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits (inklusive vorliegender)?
Ich besitze _____Ausgaben.

7. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja ❑ Nein

8. Welche Spiele hast du in den letzten zwei Monaten gekauft, welche willst du kaufen?
Gekauft in den letzten 2 Monaten:_____
_____
Will ich demnächst kaufen:_____
_____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	mehr	genau soviel	weniger
Turok 2 (S. 8-12)	___	❑	❑	❑
E3: Racing (S. 14-15)	___	❑	❑	❑
E3: Sport (S. 16)	___	❑	❑	❑
E3: Action (S. 18)	___	❑	❑	❑
E3: Adventure & Co. (S. 20)	___	❑	❑	❑
Space Circus (S. 22)	___	❑	❑	❑
Das Spielelexikon (S. 24-28)	___	❑	❑	❑
Banjo-Kazooie (S. 32-33)	___	❑	❑	❑
GT64 C.E. (S. 34)	___	❑	❑	❑
All Star Baseball'99 (S. 46)	___	❑	❑	❑
E3-Banjo-Poster (S. 35-38)	___	❑	❑	❑
Turok 2-Poster (S. 39-42)	___	❑	❑	❑
Leserbriefe (S. 48-49)	___	❑	❑	❑
Bio Freaks (S. 44)	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes (S. 58)	___	❑	❑	❑
Mystical Ninja-Lsg. (S. 62-68)	___	❑	❑	❑
T & T-Sammelkarten (Umschlagseite)	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	sehr	ziemlich	weniger
fachkundig	❑	❑	❑
kritisch	❑	❑	❑
informativ	❑	❑	❑
aktuell	❑	❑	❑
übersichtlich	❑	❑	❑
optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 7/98)
Ausgabe: _____/9_____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?_____
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?_____
_____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du mußt sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße_____ Wohnort_____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Verlag • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 7 • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

Die Geheimnisse der Spiele

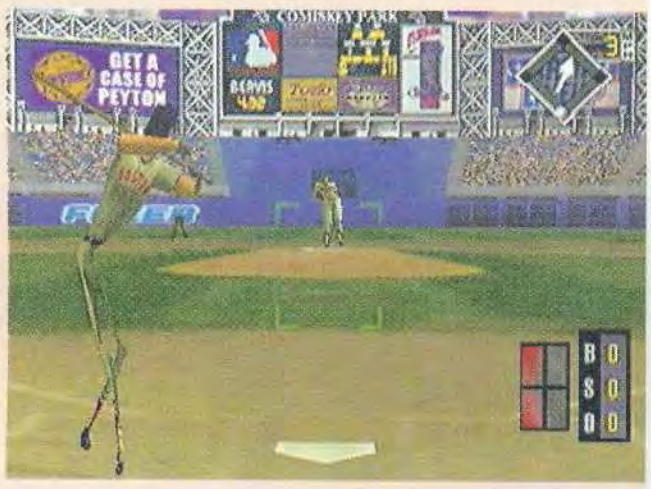
CHEATS & CODES

Wahrscheinlich werde ich es noch bereuen, aber falls ihr tatsächlich im Besitz eines Internet-Zuganges seid, so könnt ihr in Sachen Cheats & Codes (und bitte auch wirklich nur dann) auch gerne eine Mail an mich schreiben. Anregungen zu diesem Thema, neue Cheats und auch Kritik sind uns unter mlerlwein@pcgames.de *herzlich willkommen! Und keine Sorge, die Briefe haben immer noch Vorrang und werden selbstverständlich weiterhin von uns bearbeitet!*

Michael Erlwein

All Star Baseball '99 (US)

Hier gibt es ein eigenes Cheat-Menü, in dem man einfach „gothelium" eingibt. Danach haben alle Spieler große Köpfe, Schläger und Füße. Gibt man statt dessen „prppaplyr" ein, so sehen die Spieler ganz dünn aus.



Bio Freaks (US)

Datumsanzeige
Wer wissen will, wann die eigene Spielversion entstanden ist, der sollte gleich nach dem Einschalten des N64 die linke C-Taste mehrmals schnell hintereinander drücken (eigentlich sollte einmal reichen, aber so erhöht ihr die Chance, den richtigen Moment zu erwischen)! Wenn ein Lachen ertönt, habt ihr alles richtig gemacht, und ihr bekommt das Datum eingeblendet.

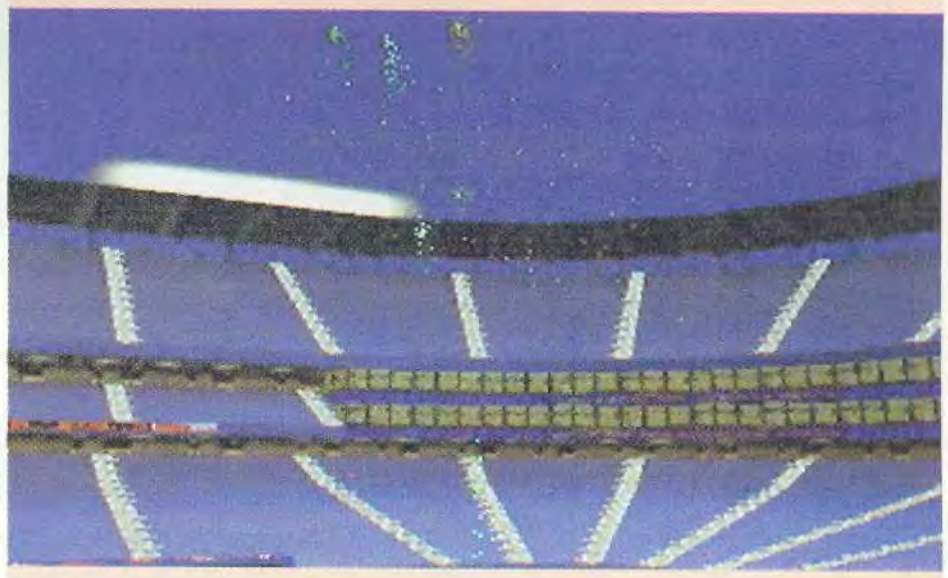
Screensaver
Was PC-Anwender gewohnt sind, gibt es auch bei Bio Freaks. Wenn ihr nämlich einen Kampf anhaltet und für ein paar Minuten gar nichts macht, so erscheint ein recht netter Bildschirmschoner (Screensaver), damit sich das Standbild nicht in den Schirm „einbrennt".

Ich-Perspektive
Wenn man im Spiel am Steuerkreuz links gedrückt hält und dann Start drückt, so wechselt man in eine andere Perspektive. Zurück kommt man, wenn man unten gedrückt hält und dann Start drückt. Der Code funktioniert nur direkt nach dem Start eines Kampfes.

Bust-a-Move 2 (US)

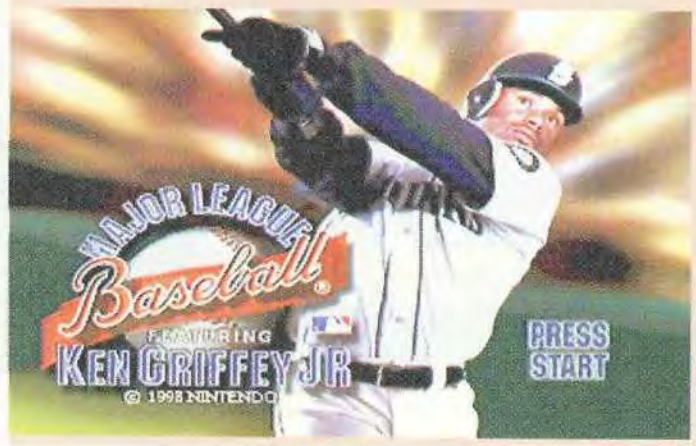
Drücke einfach beim Titelbildschirm die L-Taste, oben am Steuerkreuz, die R-Taste und unten am Steuerkreuz. Nun sollte ein kleiner grüner Kerl erscheinen. Wenn du dann in den „Puzzle Modus" gehst, so sollte eine weitere Option erschienen sein. Über diese Option kommst du zu weiteren, völlig neuen Puzzle-Welten.

MLB featuring Ken Griffey Jr. (US)



Feuerwerk
Unter „View Stadium" kann man mit Z das Stadion wechseln. Drückt man aber Z und die R-Taste gleichzeitig, so kann man ein nettes kleines Feuerwerk abschießen.

Titel-Logo bewegen



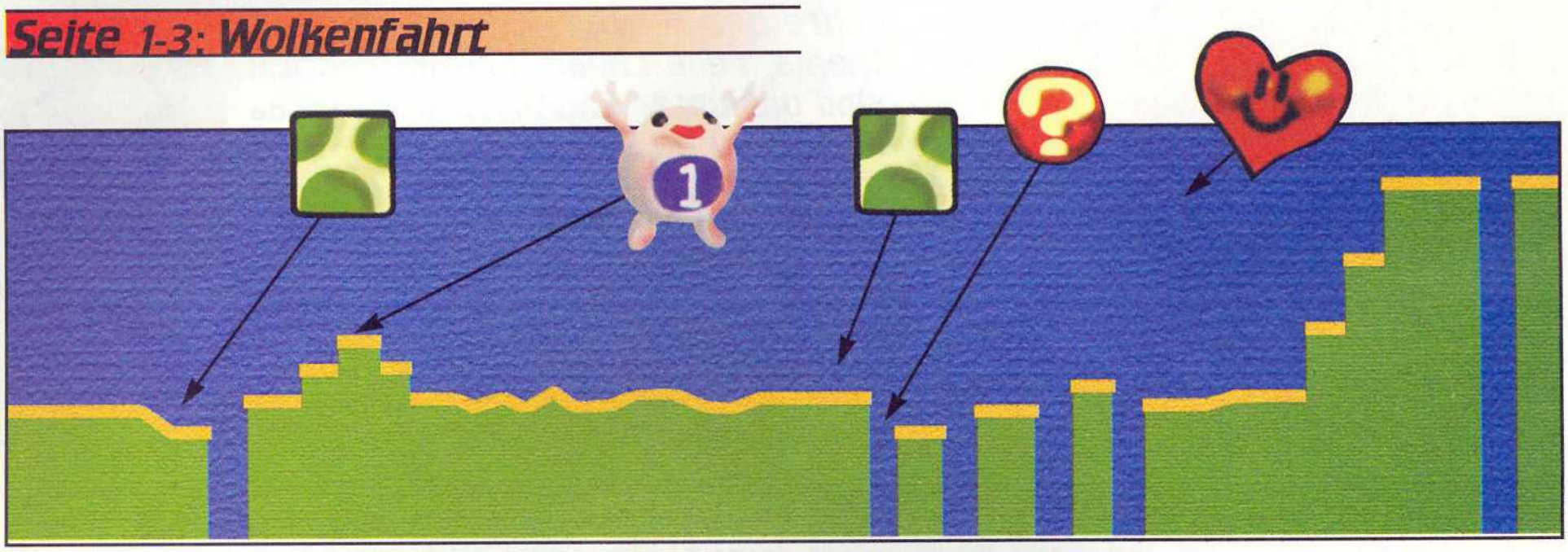
Halte beim Titelbildschirm-Logo Z gedrückt. So stoppt der Baseball im Logo. Halte Z weiter fest und bewege dann noch den Joystick, um so den Ball zu drehen.

Letzter Teil

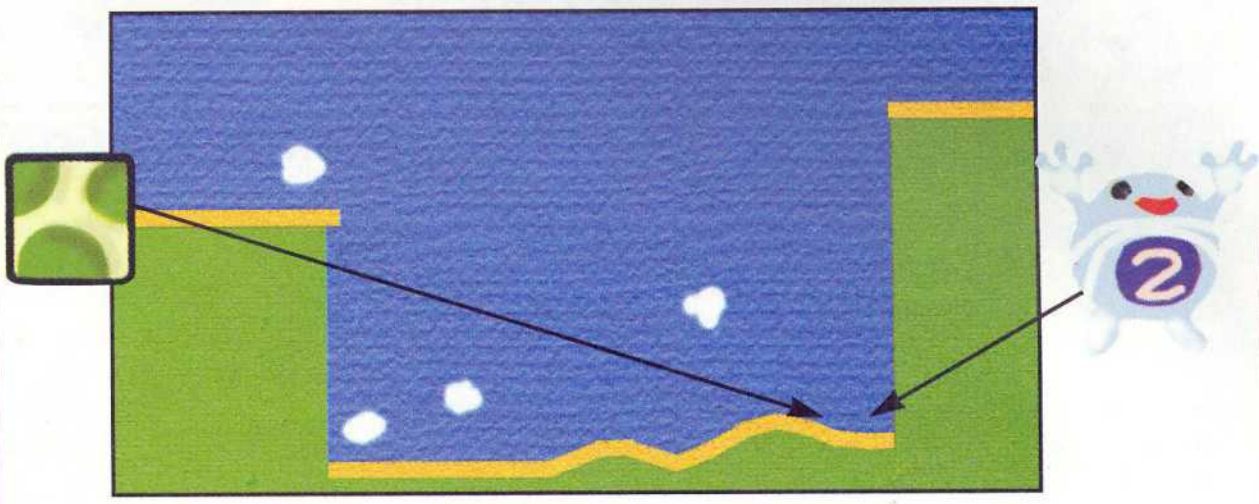
YOSHI'S STORY

Endlich sind wir am Ende... zumindest, was Yoshi's Story betrifft! Wie versprochen bringen wir euch diesmal die kompletten Karten aller Levels, so daß ihr jedes Herz einsammeln und das Spiel so erfolgreich wie möglich beenden könnt.

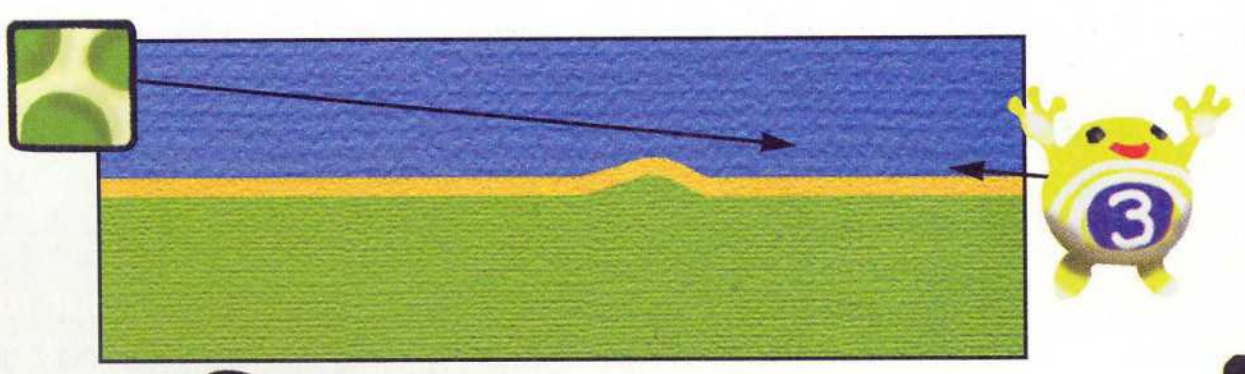
Seite 1-3: Wolkenfahrt

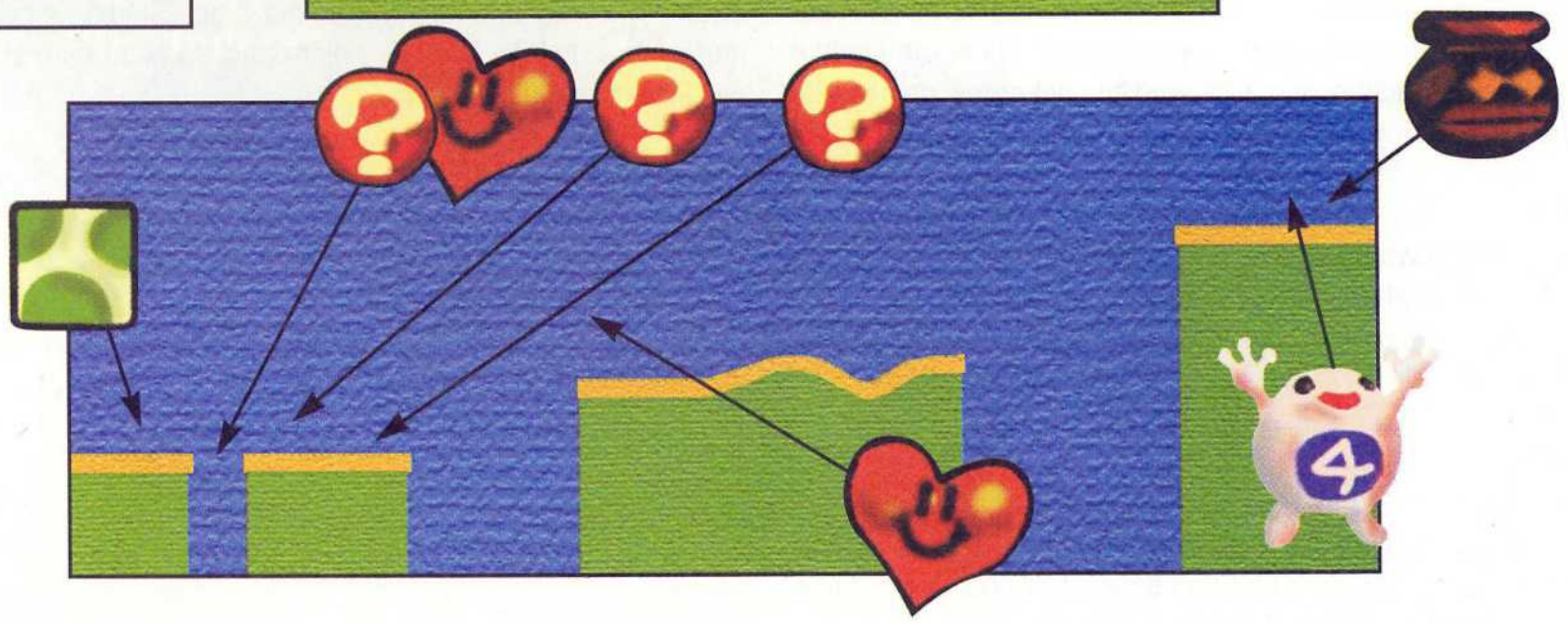


Es ist scheinbar ganz leicht, das zweite Herz einzusammeln, aber um den Ball aus dem Weg zu räumen, muß du ein Ei auf den Schalter werfen. Wenn Du aber das Herz in dem Fragezeichen schon freigelegt hast, wird dieses durch die Explosion des Eis zerstört. Aktiviere deshalb zuerst den Schalter, bevor du das Herz freilegst.



Das dritte Herz befindet sich ziemlich weit oben, suche also alles besonders genau ab und springe hoch, um an das Herz heranzukommen.

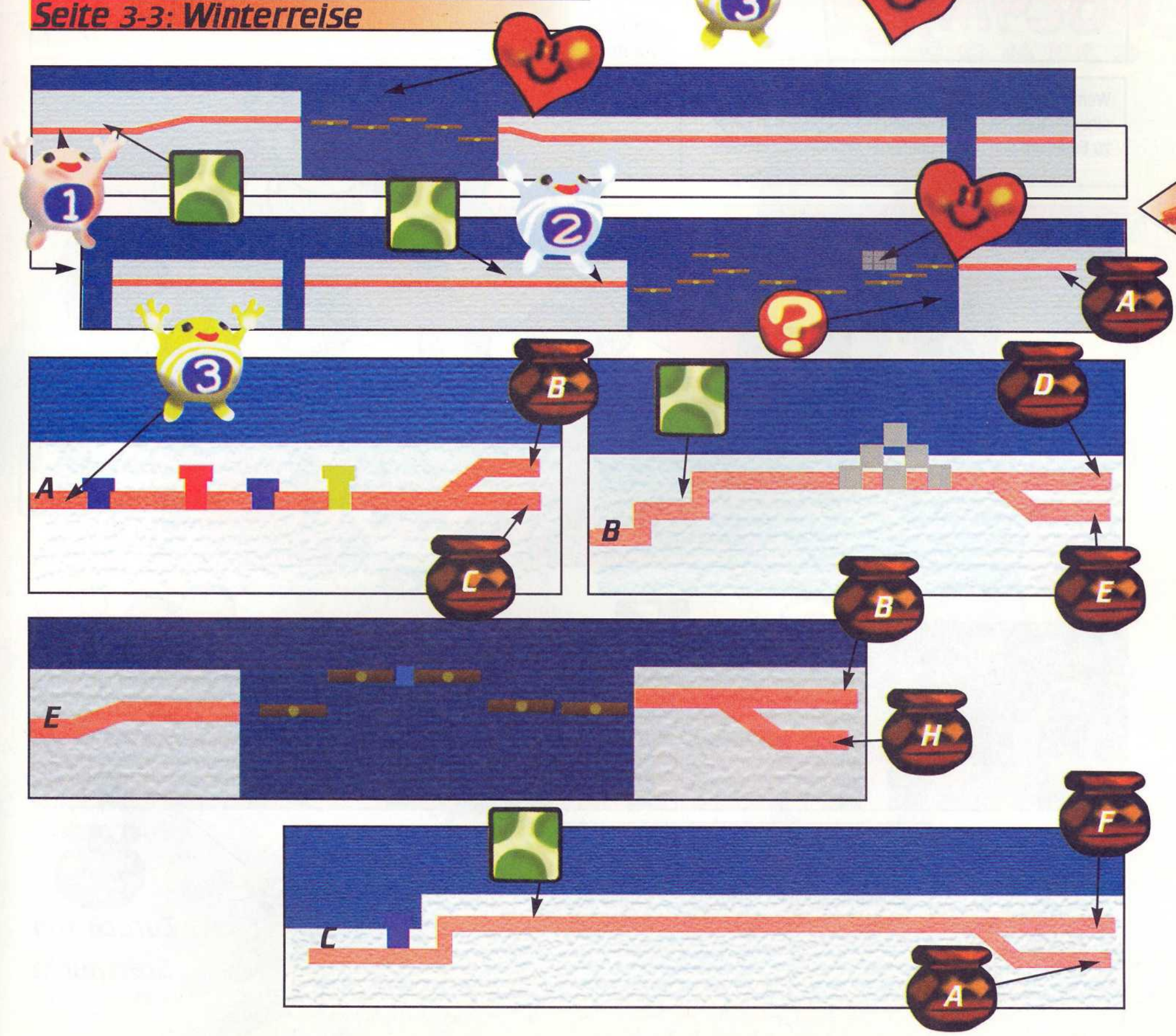


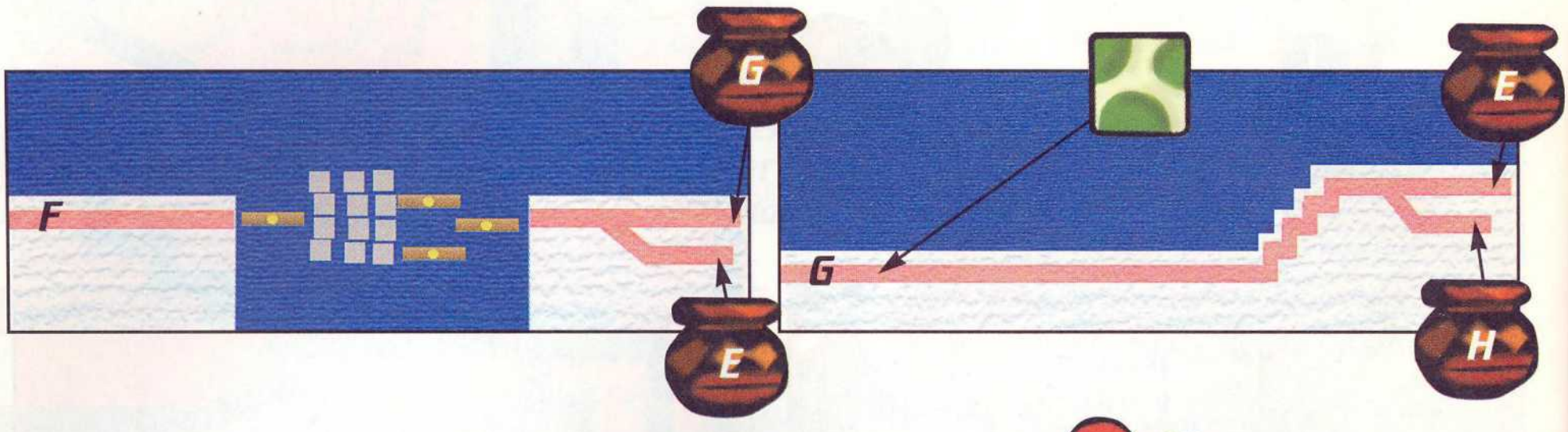


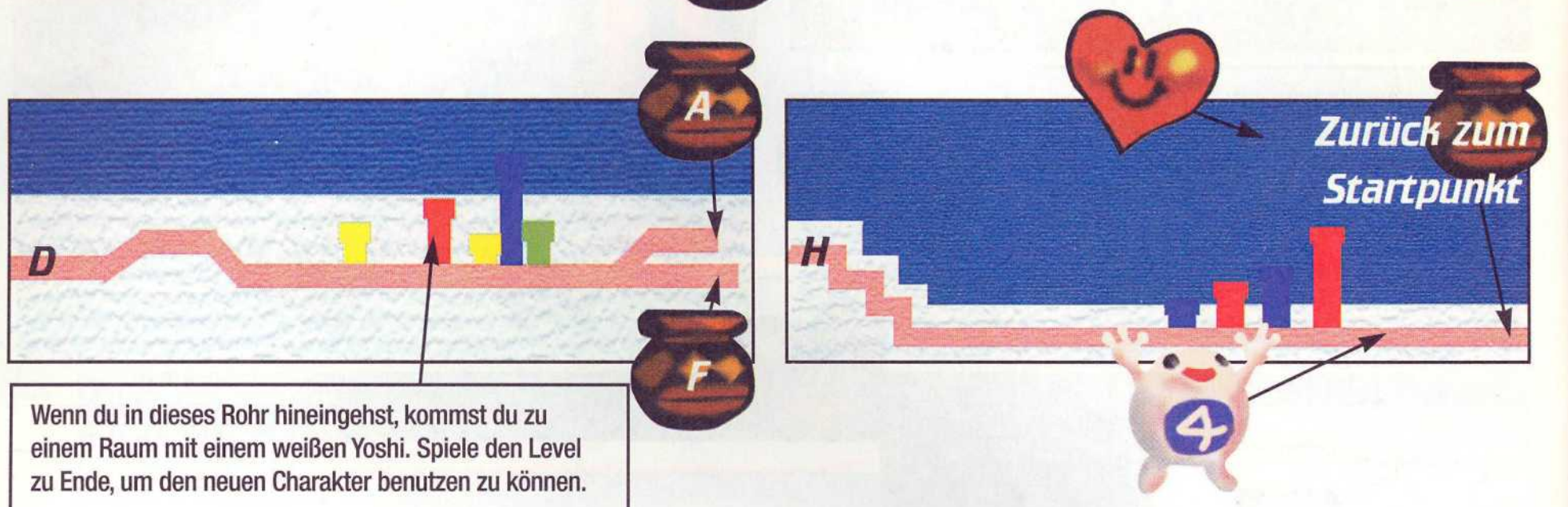
Seite 2-3: Glibbertunnel

Nimm das zweite Herz mit, indem du in den Topf hineingehst und in einen Bonusraum gelangst. Hier mußt du dreimal auf die Schnecke feuern, wenn sie komplett ausgestreckt ist - dann erscheint das Herz.

Seite 3-3: Winterreise

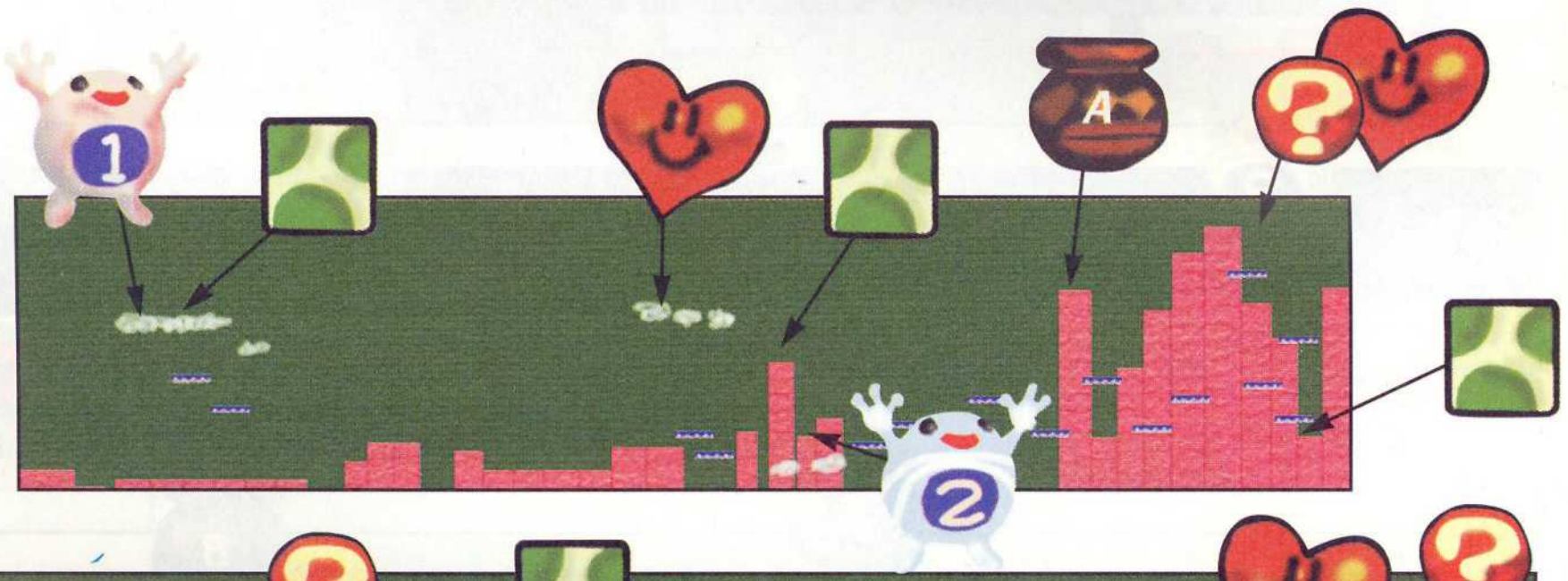






Wenn du in dieses Rohr hineingehst, kommst du zu einem Raum mit einem weißen Yoshi. Spiele den Level zu Ende, um den neuen Charakter benutzen zu können.

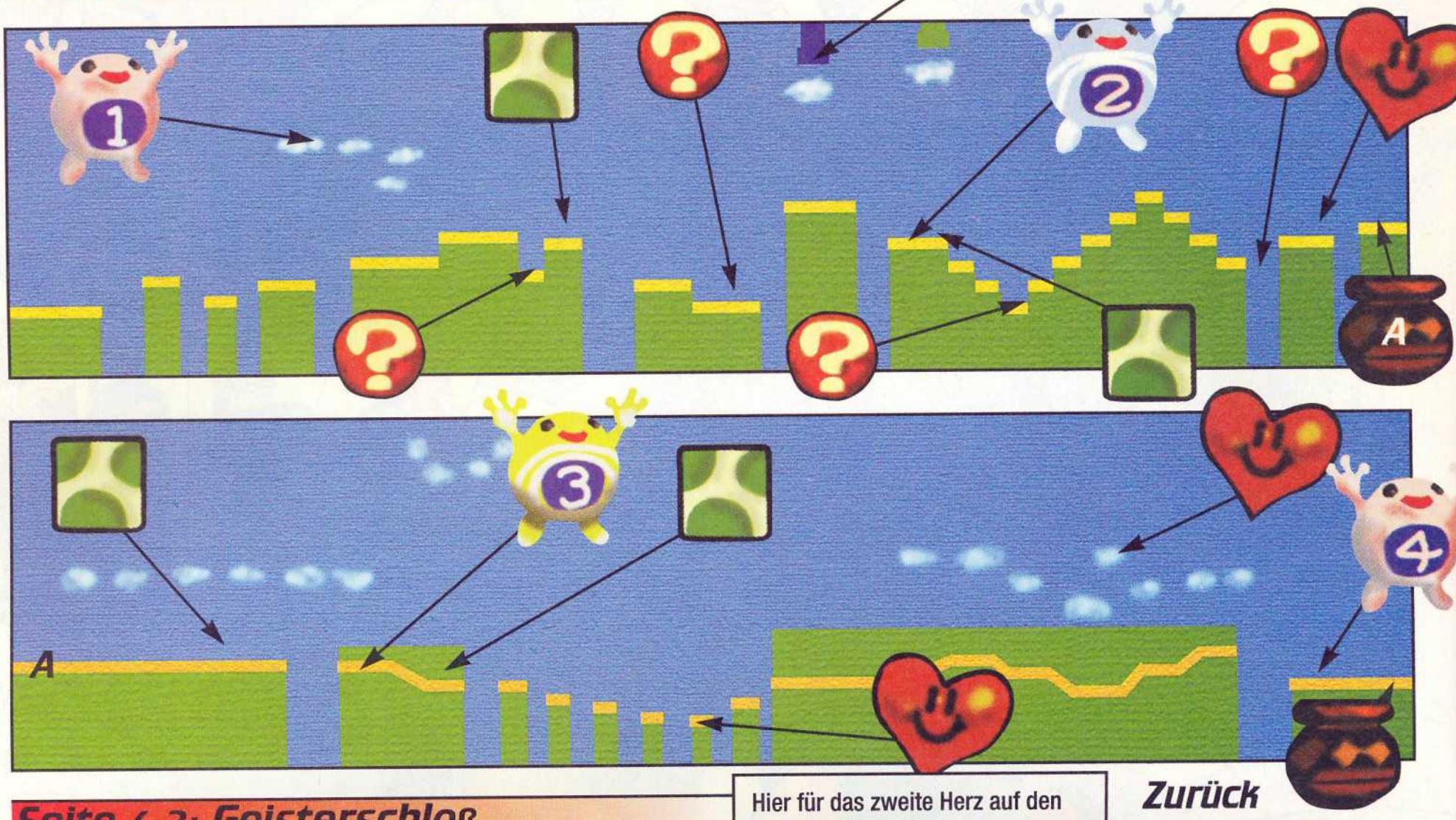
Seite 4-3: Piranhawald



Durch dieses Rohr kommst du in einen Bonusraum. Hier mußt du auf dem Boden aufstampfen, um sieben Melonen einzusammeln. Trage sie zu der Ziellinie, um sie mitnehmen zu können.

Seire 5-3: Limbo-Plateau

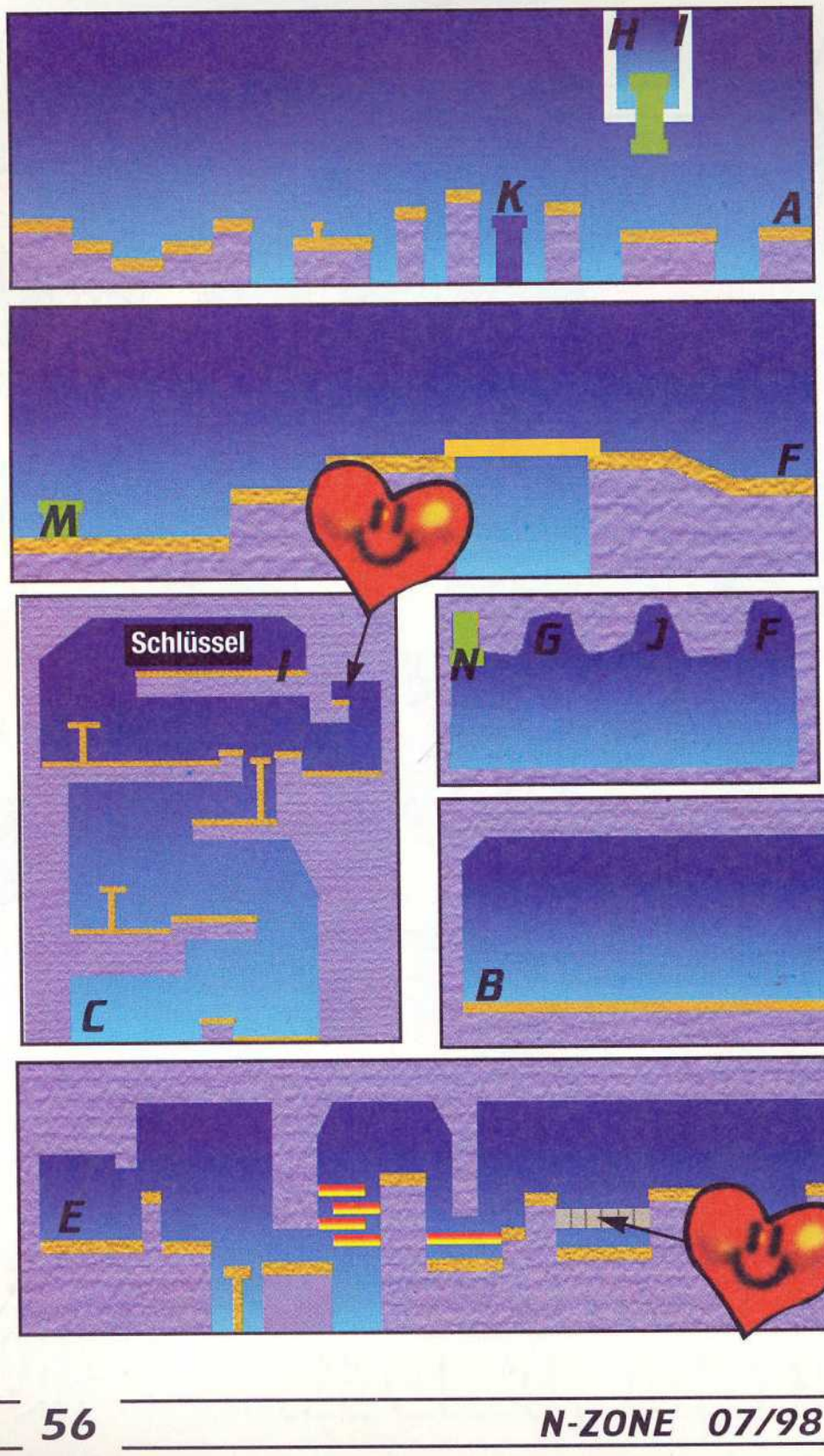
In den Bonus-Raum kommst du, indem du den Mann in der Wolke wegkickst, auf die Wolke springst und diese in das Rohr lenkst. Wenn du in der Röhre bist, kannst du 7 Melonen einsammeln, indem du einen langen Sprung ausführst.



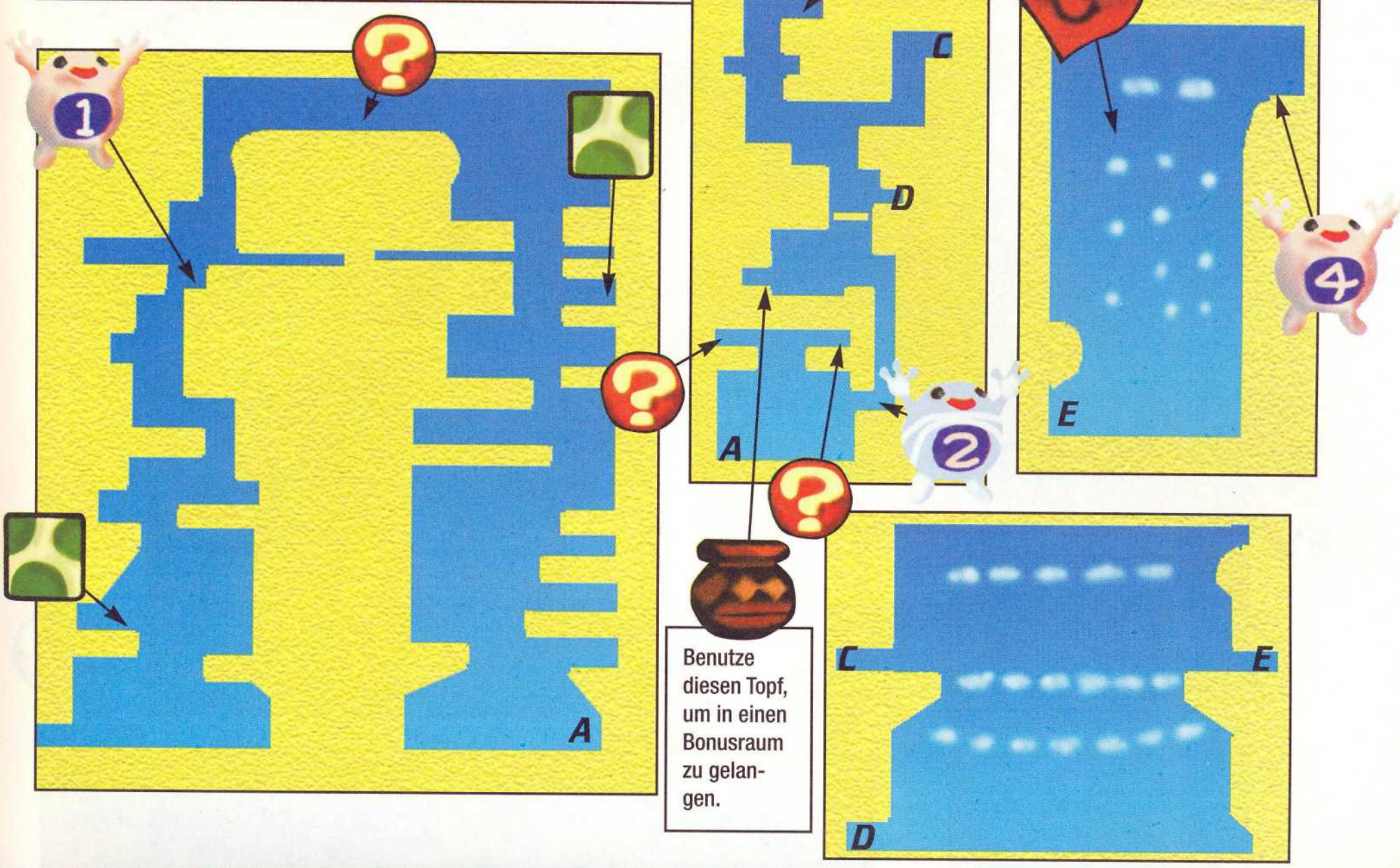
Seite 6-3: Geisterschloß

Hier für das zweite Herz auf den Boden aufstampfen.

Zurück zum Startpunkt



Seite 1-4: Schwindelturm



Benutze diesen Topf, um in einen Bonusraum zu gelangen.

JOY TECH GERMANY

MEMORY CARD
- Nintendo 64 kompatibel
- erfaßt bis zu 123 Datenseiten,
- Flash-Rom-Technologie
- Erhältlich in grau, rot, grün, gelb schwarz und transparent

JOLT PACK
- MEGA-RUMBLE-POWER !
- Sensorisches Feedback
- Kompatibel zumRumble Pack™ Feature
- Erhältlich in schwarz, rot, blau, gelb, grün und grau

MEMORY CARD PLUS
- MEMORY CARD mit 492 Datenseiten

ADVANCED JOLT PACK
- JOLT PACK mit eingebauter 256k Mermory-Card,
- Erhältlich in grau, schwarz und rot
- AUCH als PLUS-Version mit 1 M Memory nur in grau

RECHARGEABLE JOLT PACK
- Akku-betriebens JOLT PACK
- Lädt sich während des Spielens wieder auf!
- Mega-Rumble-Power ohne teure Einweg-Batterien

Scart-Kabel
- Nintendo 64 kompatibel
- 2m lang

EXTENSION KABEL
- Nintendo 64 kompatibel
- Verlängerung für Controller
- 2m lang

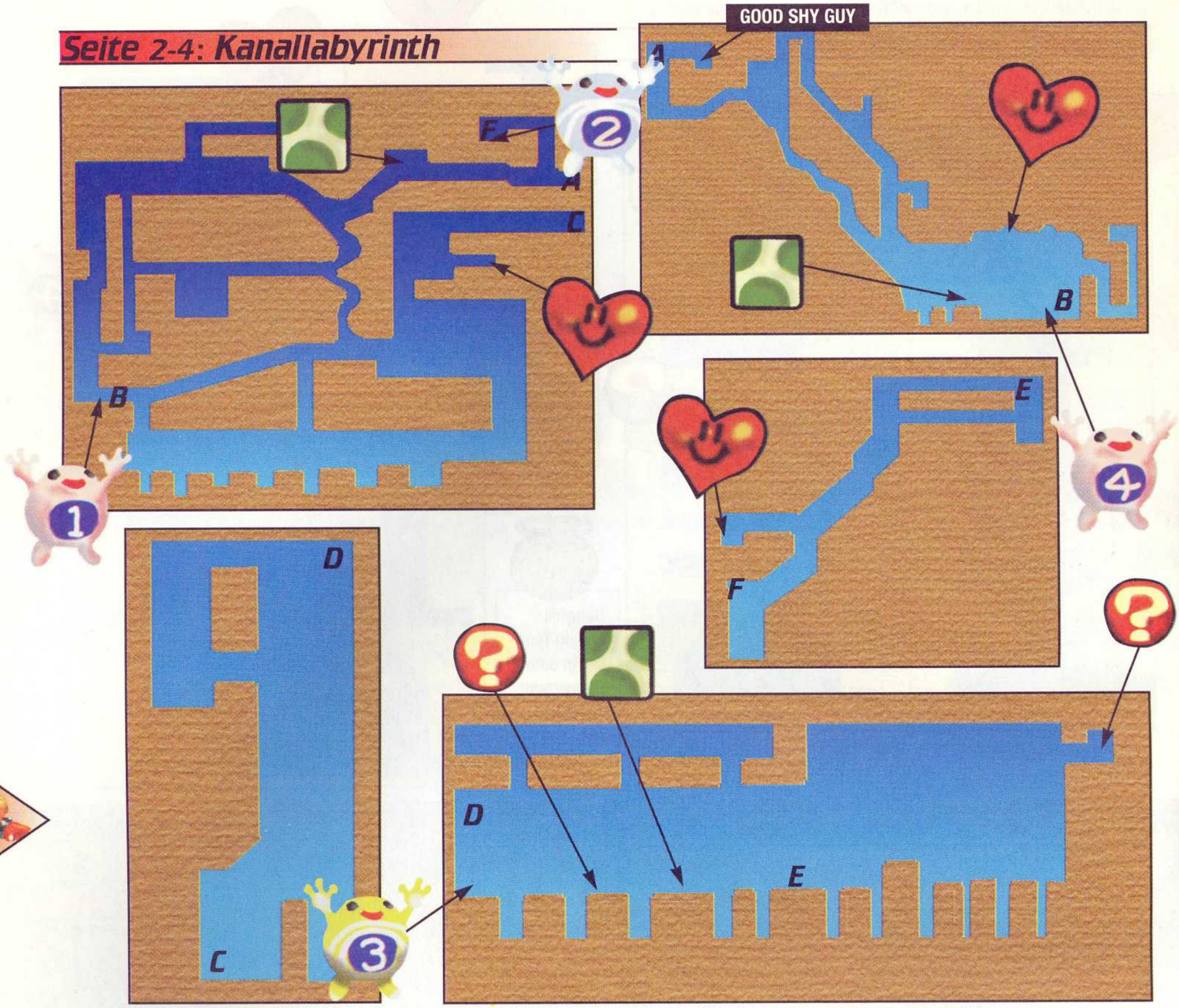
Diese Produkte sind im gut sortiertem Fachhandel erhältlich

Im Exclusivertrieb durch

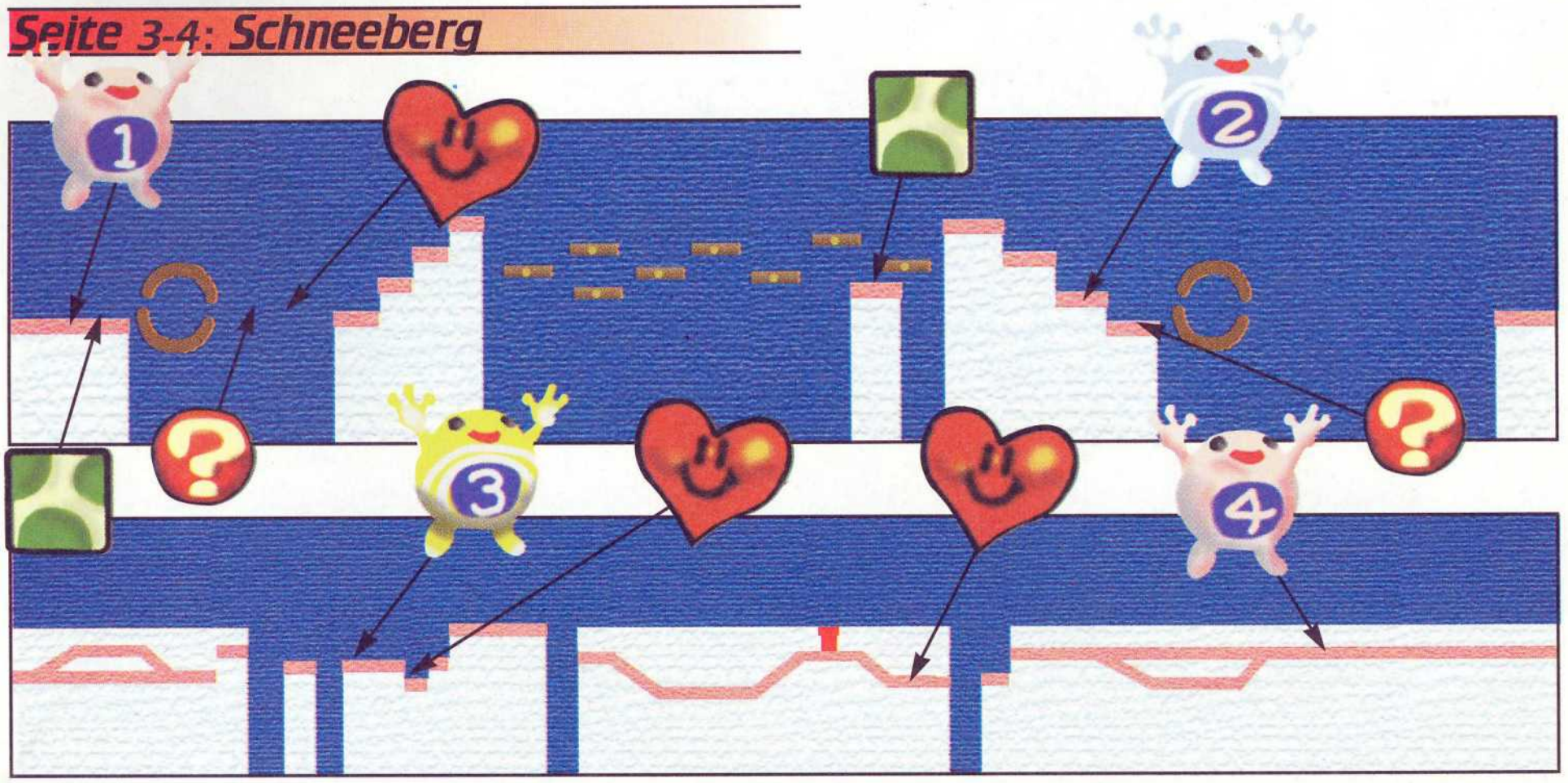
dynatex

Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund
http//www.dynatex.de

Seite 2-4: Kanallabyrinth

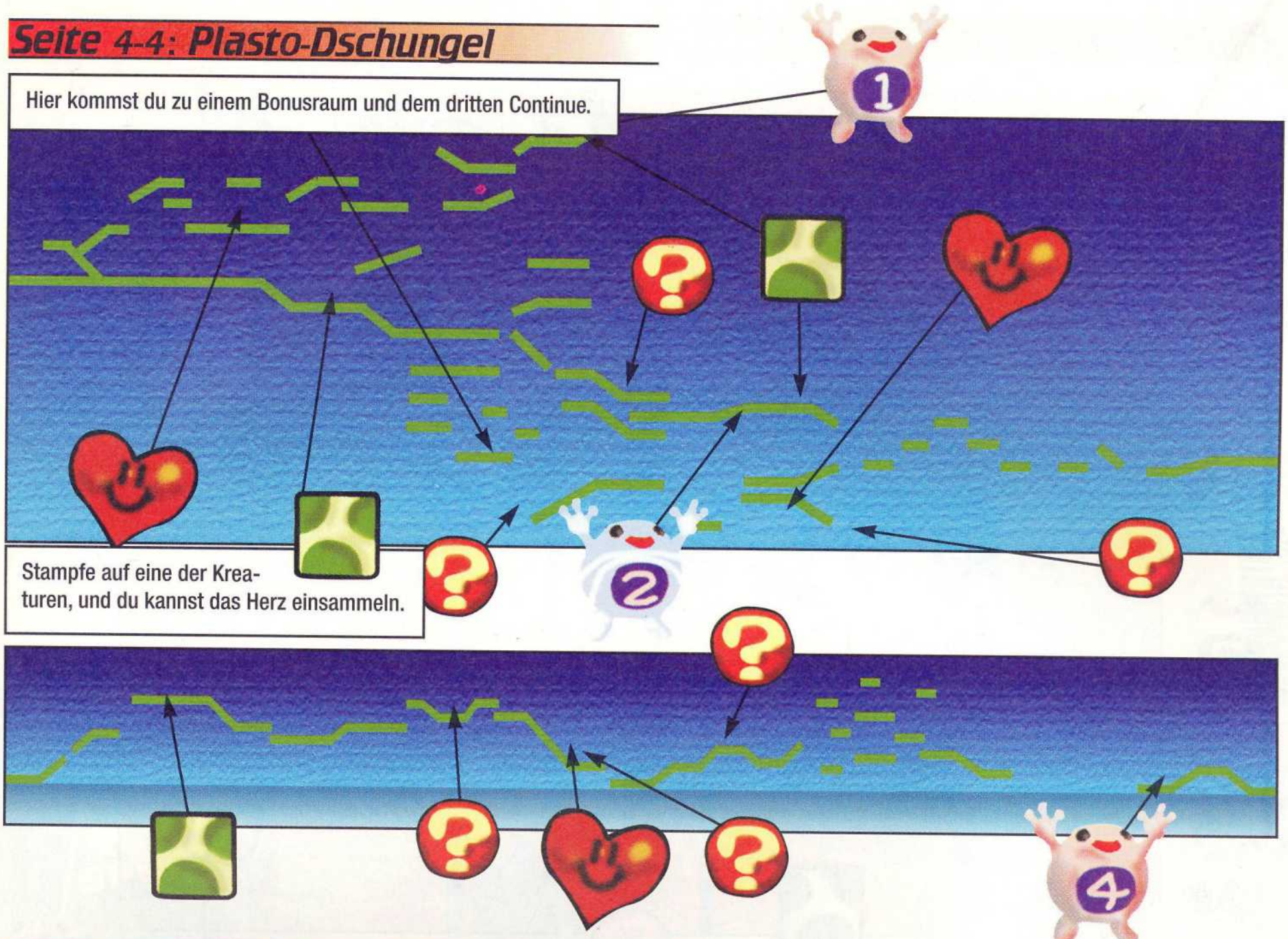


Seite 3-4: Schneeberg



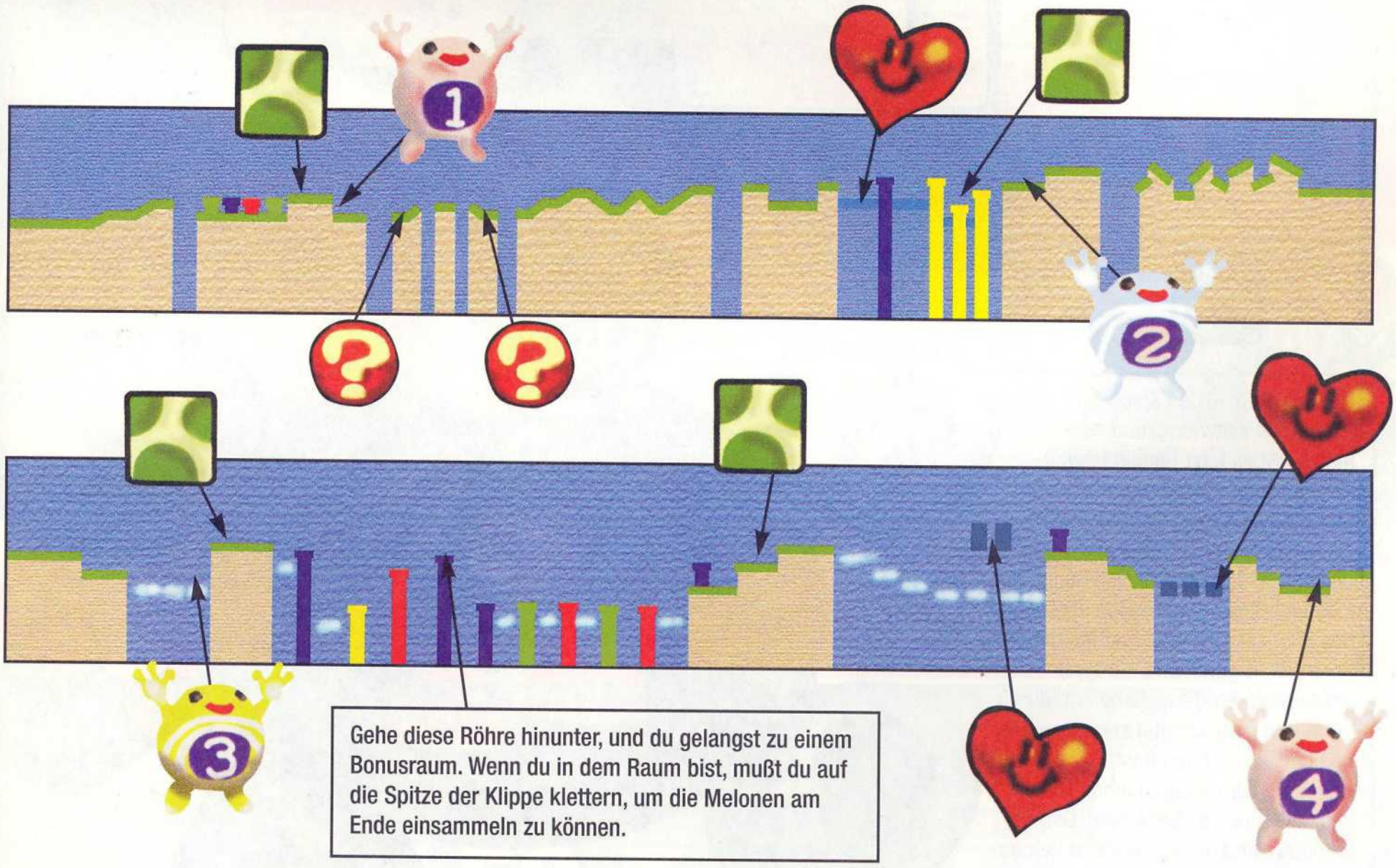
Seite 4-4: Plasto-Dschungel

Hier kommst du zu einem Bonusraum und dem dritten Continue.



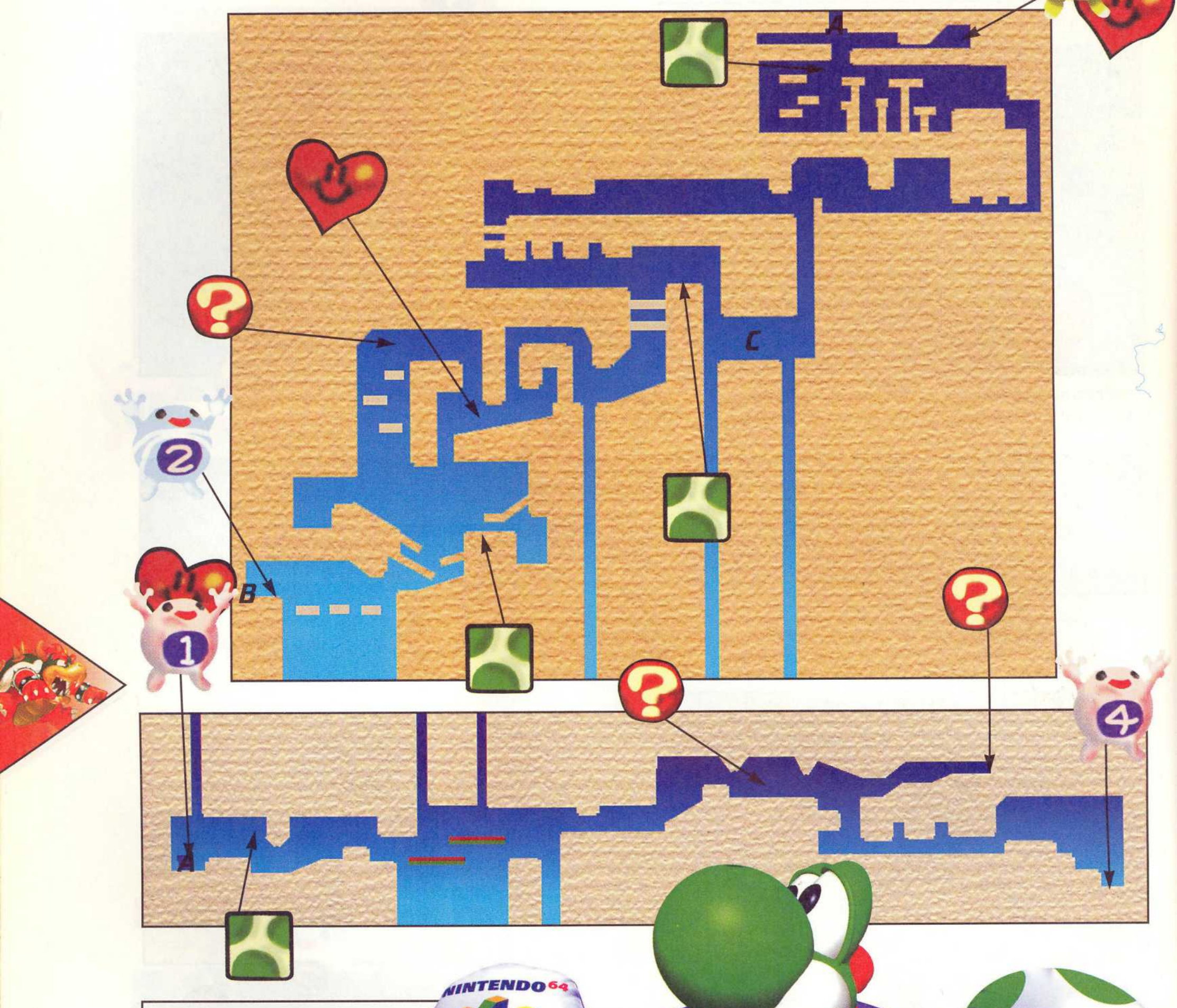
Stampfe auf eine der Kreaturen, und du kannst das Herz einsammeln.

Seite 5-4: Piratenbucht



Gehe diese Röhre hinunter, und du gelangst zu einem Bonusraum. Wenn du in dem Raum bist, mußt du auf die Spitze der Klippe klettern, um die Melonen am Ende einsammeln zu können.

Seite 6-4: Feuerschloß



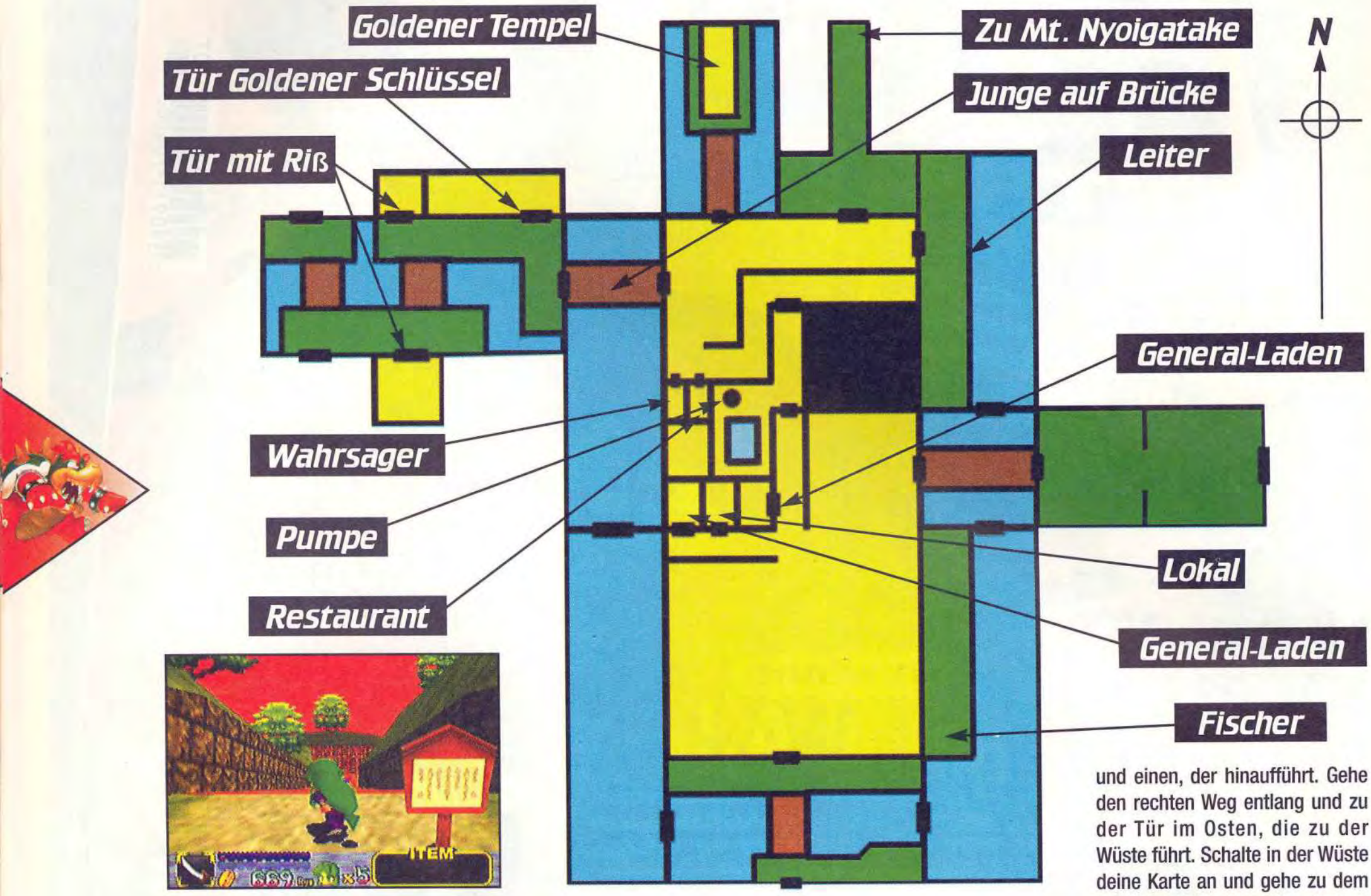
Der letzte Level des Spiels ist besonders schwierig, und deshalb heißt es jetzt Geduld bewahren. Hier gibt es jede Menge rotierende Klingen und niedrige Stacheln. Halte den Joystick nach unten und vorne, damit Yoshi sich duckt und langsam diese Hindernisse überwindet. Das letzte Herz bekommst du, indem du durch Tür C gehst und die zwei Schnecken erledigst. Gehe nun durch Tür A und gehe dorthin zurück, wo du den Level begonnen hast. Gehe dort durch die Tür hindurch, und du findest die verschlossene Türe. Gehe hindurch, und um das Herz zu bekommen, mußt du alle Kreaturen darin bekämpfen.

Die zweite Hälfte

MYSTICAL NINJA

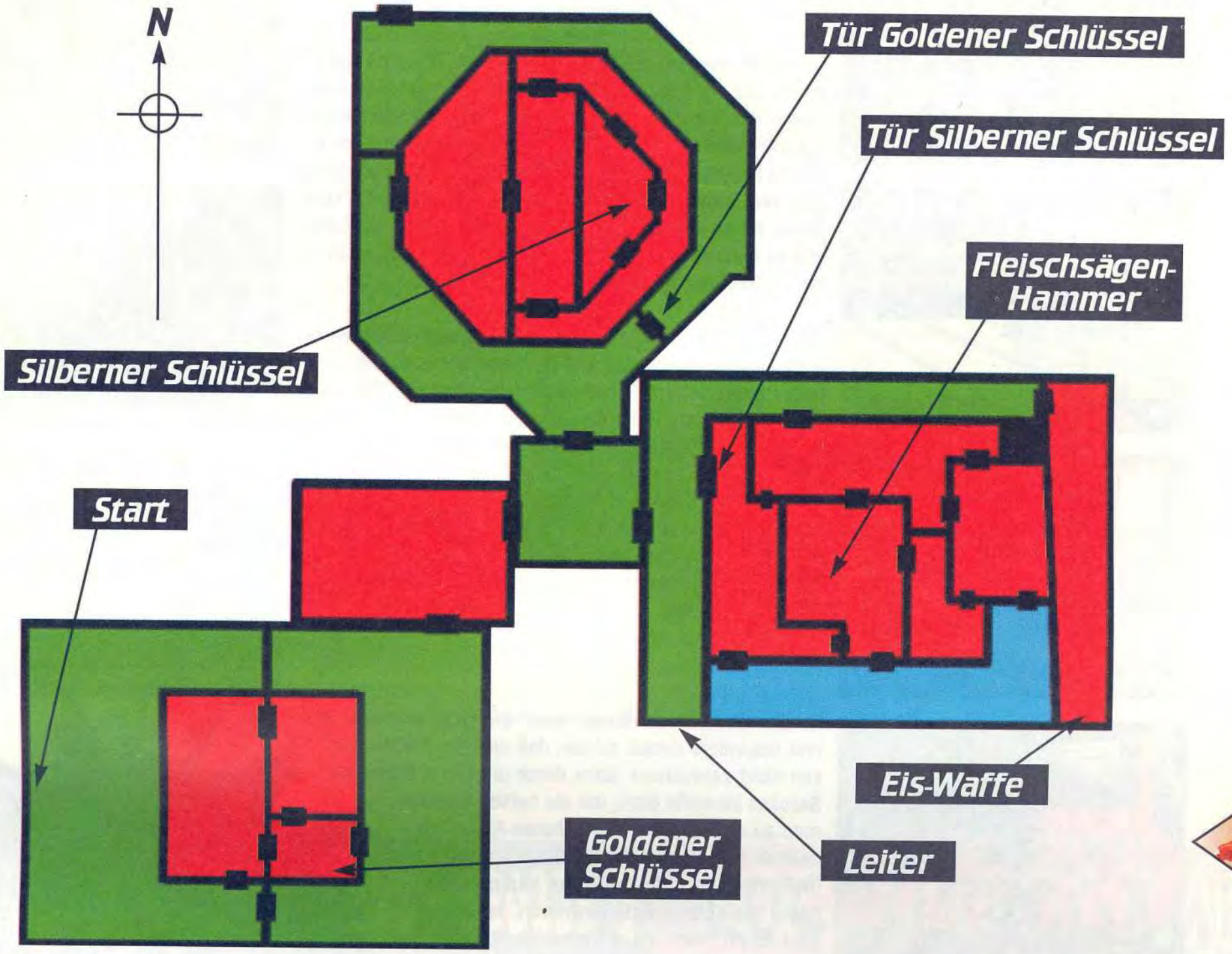
Willkommen zum zweiten Teil unserer Komplettlösung zu Mystical Ninja. Diesen Monat führen wir euch durch die letzten zwei Abschnitte und zeigen euch, wie ihr den Endgegner besiegt.

ZAZEN-STADT



Wenn du den zweiten Boß erledigt hast, findest du dich im Freien wieder, wo du Yae auswählen und die Flöte benutzen mußt, um den Drachen herbeizurufen. Wenn der Drache herbeikommt, benutze ihn als Transportmittel, um zu Zazen-Stadt zurückzukehren. Wenn du wieder in der Stadt bist, mußt du zum zweiten Abschnitt der Stadt und dort durch die Tür in der Westmauer gehen. Sprich mit dem Jungen auf der Brücke und gehe dann durch die nächste Tür. Im nächsten Raum mußt du zur einzigen betretbaren Tür im Norden gehen, durch die du wieder aus der Stadt herauskommst. Wenn du aus der Stadt herausgegangen bist, siehst du direkt vor dir einen großen Berg. Dort gibt es drei Wege, einen links vom Berg, einen rechts davon und einen, der hinaufführt. Gehe den rechten Weg entlang und zu der Tür im Osten, die zu der Wüste führt. Schalte in der Wüste deine Karte an und gehe zu dem Teich im Südosten. Hier findest du eine Silberkatze, einen vollen Heiltrank und die erste Batterie. Nimm diese Items mit und gehe zu der Tür zurück, durch die du hineingekommen bist. Renne dann den Berg hinauf und betrete das Gebäude. Gehe von hier aus auf die Spitze des Baumes, den du vor dir siehst. Wähle dann Ebishumaru aus und schieße mit seiner Kamera ein Photo, und du bekommst die zweite Batterie, mit der du Sasuke, den mechanischen Ninja, benutzen kannst. Mit Hilfe seiner Firecracker-Bomben kannst du alle Türen mit Rissen öffnen.

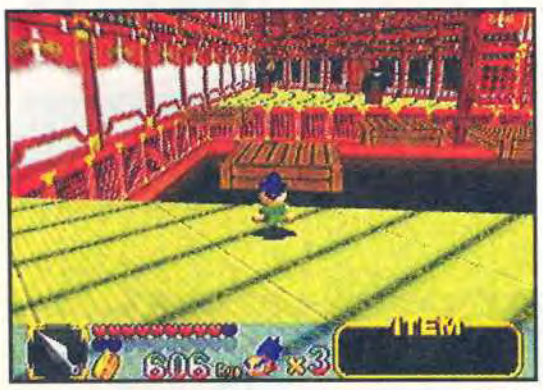
FESTIVAL TEMPEL SCHLOSS



Gehe dann durch die Tür im Westen, und du kommst zum Hagi Highway. Nun kannst du, wenn du willst, zunächst nach Zazen zurückkehren, um die zwei Türen mit den Rissen zu knacken. Auf dem Hagi Highway mußt du zuerst nach Westen und durch die Tür in der nördlichen Mauer gehen. Du kommst in ein grünes Tal mit einer Tür im Westen und einer im Norden. Folge dem Pfad und gehe durch den gelben Punkt in den nördlichen Abschnitt deiner Karte. Gehe durch die Höhle nach Süden und lies das Schild am Ende, um das Spiel zu speichern. Wähle dann Sasuke aus und benutze seine Firecracker-Bomben, um die Tür zum dritten Palast zu öffnen.

Zu Beginn des Levels darfst du nicht die Treppe vor dir hinaufgehen, sondern mußt nach links gehen und durch die Tür rennen. Gehe den Pfad entlang, bis du die Fässer siehst, die über den Weg rollen. Gehe vorsichtig über die Spalten und weiche den Fässern aus, bis du in einen Raum mit Wasser gelangst. Am anderen Ende des Raumes befinden sich zwei hölzerne Plattformen, die sich bewegen. Benutze sie, um an die Karte heranzukommen, springe dann wieder zu dem Pfad hinunter und gehe durch die Tür in der Ostwand. Gehe dann durch die nördliche Tür, und du siehst die Tür für den Goldenen Schlüssel zu deiner Rechten. Von hier aus mußt du den Weg nehmen, der nach links führt.

Gehe durch die Tür und die Treppe vor dir hinauf. Kümmere dich nicht um die Gegner hier, sondern renne nur so schnell durch, wie es geht. Die nächste Tür führt wieder zu einer Treppe, deren Stufen wie Wippen funktionieren. Je höher du kommst, umso schneller fallen sie weg, deshalb mußt du so schnell wie möglich ans obere Ende rennen, indem du wie ein Wilder auf die Jump-Taste hämmerst. Oben gehst du nach rechts, durch die Tür, nach links und dann durch die nächste Tür links. Nun siehst du vier bewegliche Plattformen vor Dir, die du benutzen mußt, um die Tür in der Mitte zu erreichen und den Silbernen Schlüssel zu bekommen. Denke auch daran, all die anderen Türen zu untersuchen, denn sie führen alle zu Bonusräumen. Wenn du den Schlüssel hast, mußt du zu der Silber-Tür zurückkehren und hindurchgehen.

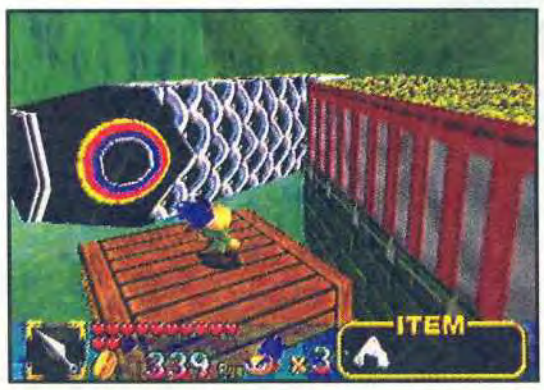


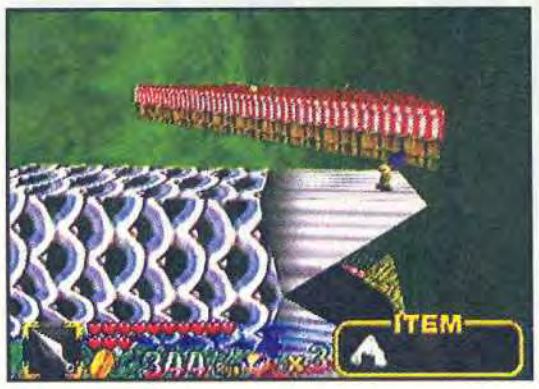
Wenn du durch die Silber-Tür hindurchgegangen bist, mußt du dich nach rechts wenden und die Leiter am Ende des Korridors hinaufklettern. Dann kannst du über das Dach des Gebäudes laufen. Gehe darauf ganz herum, um ein Extra-Leben zu ergattern. Wenn du es hast, laß dich auf die Erde fallen und renne zu der Tür am Ende des Ost-Korridors. Am Ende dieses kleinen Raumes findest du Sasukes Eis-Waffe. Nimm sie mit und gehe zu dem Raum in der Mitte dieses Abschnitts, wo du die Waffe dazu benutzen kannst, um Ebisumarus Spezial-Hammer mitzunehmen. Wenn du beide Waffen hast, mußt du zum Startpunkt des Levels zurückkkehren, wo sich das Treppenhaus befindet.

Am oberen Ende der Treppe mußt du nach rechts gehen und besonders darauf achten, daß dich die großen Pressen nicht zermalmen. Gehe durch die Tür und benutze Sazukes Eiswaffe dazu, um die heißen Plattformen zu überqueren. Im nächsten Raum wiederholt sich dieses Spiel. Oben angelangt, mußt du dich über die Wege kämpfen und dabei die Katzenköpfe einfrieren. Im nächsten Raum frierst du die einzelne Plattform ein und springst darüber hinweg zur anderen Seite, um den Goldenen Schlüssel einzusammeln. Kehre dann zur Gold-Tür zurück und gehe hindurch.

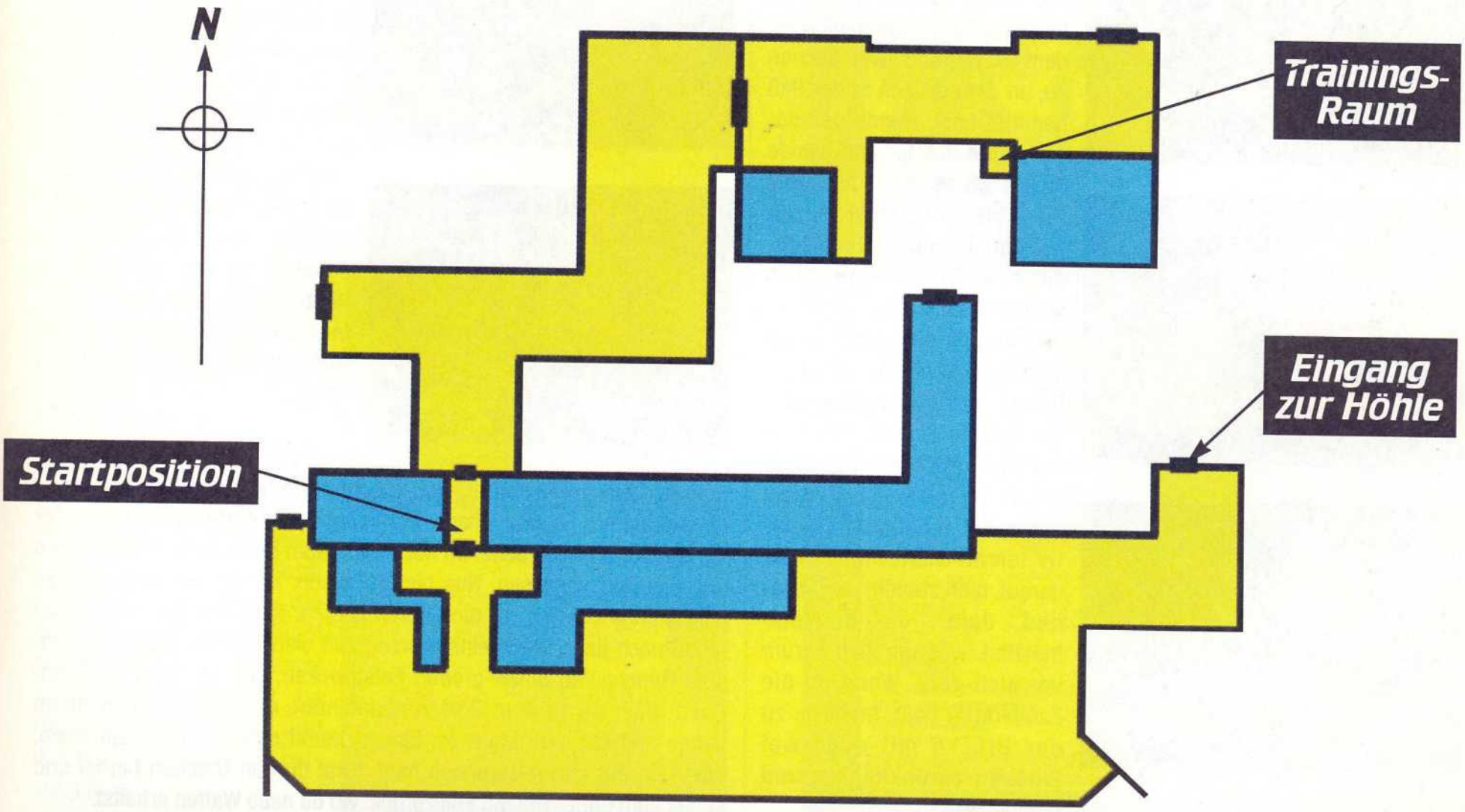
Auf der anderen Seite der Gold-Tür findest du eine Senke mit einem Pfosten in der Mitte. Um den Pfosten schwimmen große Fische zwischen den Plattformen herum. Benutze die Fische als Lift zwischen den Plattformen und arbeite dich so nach oben vor. Dort findest du eine Tür, auf deren anderer Seite sich der dritte Boß befindet.

Boß Nummer drei ist relativ leicht zu besiegen. Er erscheint in der Mitte des Raumes und wirft Scheiben nach dir. Nach einer Weile wirft er zwei rote Scheiben. Wenn du sie triffst, fliegen sie zum Boß zurück. Wiederhole dies einige Male hintereinander, und du hast es geschafft. Um den normalen Scheiben auszuweichen, mußt du nur einfach immer um ihn herumrennen, so daß er dich nicht treffen kann. Wenn du den Boß besiegt hast, kehrst du durch die Höhle zurück und gehst durch die Tür in der westlichen Wand der Levelkarte – so kommst du zu der verschwindenden Insel.





ODEN-STADT



ORDER HOTLINE ! [06222 - 380223]

LOC VIDEOGAMES

Inh M. Hoffmann

Bio Freaks	Dt	129	Nagano Olympics	Dt	129	Mike Piazza Strike Zone	Us	155	2 in 1 Rumble Pak mit 1 Meg MC		39
Bomberman	Dt	79	1080	Us	155	Mischief Makers	Jp	66	Stepdown Converter		33
Bust A Move 2	Dt	119	Wwf Warzone	Dt	119	Mission Imposieble	Us	155	Infrarot Joypad		Call
Chameleon Twist	Dt	129	Banjo Kazooie	Us	155	Nba Courtsiede	Us	149	Joypad (Turbo und Slowmotion)		39
Dark Rift	Dt	129	Bio Freaks	Us	155	Quest 64	Us	155	Joypad Extension Kabel		15
Diddy Kong Racing	Dt	88	Bomberman Heros	Jp	155	Supermann 64	Us	155	Memory Card 8 Meg (32 fach)		69
Extreme G	Dt	129	Copper Attack	Us	155	Warg	Us	77	Netzteil 80-250 Volt		99
F1 Pole Position	Dt	129	Dark Rift	Us	77	Yoshi Story	Us	159	SUN! Memory Card 1 Meg		29
Fifa Soccer 98	Dt	129	Gt 64	US	155	Zelda 64	Jp	Call	SUN! Memory Card 256 Kb		19
Fighters Destiny	Dt	129	Hexen	Us	77	Robotron 64	Dt	129	SUN! Multinorm Adapter Pro V1.2		39
Forsaken	Dt	119		Us	Call	Wayne Gretzky 98	Dt	129	SUN! Rgb Kabel		22
Frankreich 98	Dt	119	ISS 98	Dt	95	Rampage World Tour	Dt	129	SUN! Rumbo Rumble Pak		19
G.A.S.P.	Dt	129	NBA Pro 98	Dt	129						
Goeman – Mystical Ninja	Dt	129	NHL Breakaway 98	Dt	129						
Int.Super Star Soccer	Dt	129	San Fransisco Rush	Dt	129						
John Madden 98	Dt	119	Wcw vs Nwo	Dt	129						
Lamborghini	Dt	129	Wetrix	Dt	139						
Mischief Makers	Dt	79	Yoshis Story	Dt	88						
Multi Racing Championship	Dt	125									
Mythologies	Dt	129									

24H Bestellfax:
06222-380273

Öffnungszeiten
Mo-Fr 13-18.30 UHR

IMPORTDIVISION

NEU!! NEU!! NEU!! NEU!! NEU!! NEU!!

100% Adapter

Der NEUE Multi Adapter
Für alle N64 Spiele wie zb. 1080
99,- DM

Wetrix

Quest 64

1080° Snowboarding

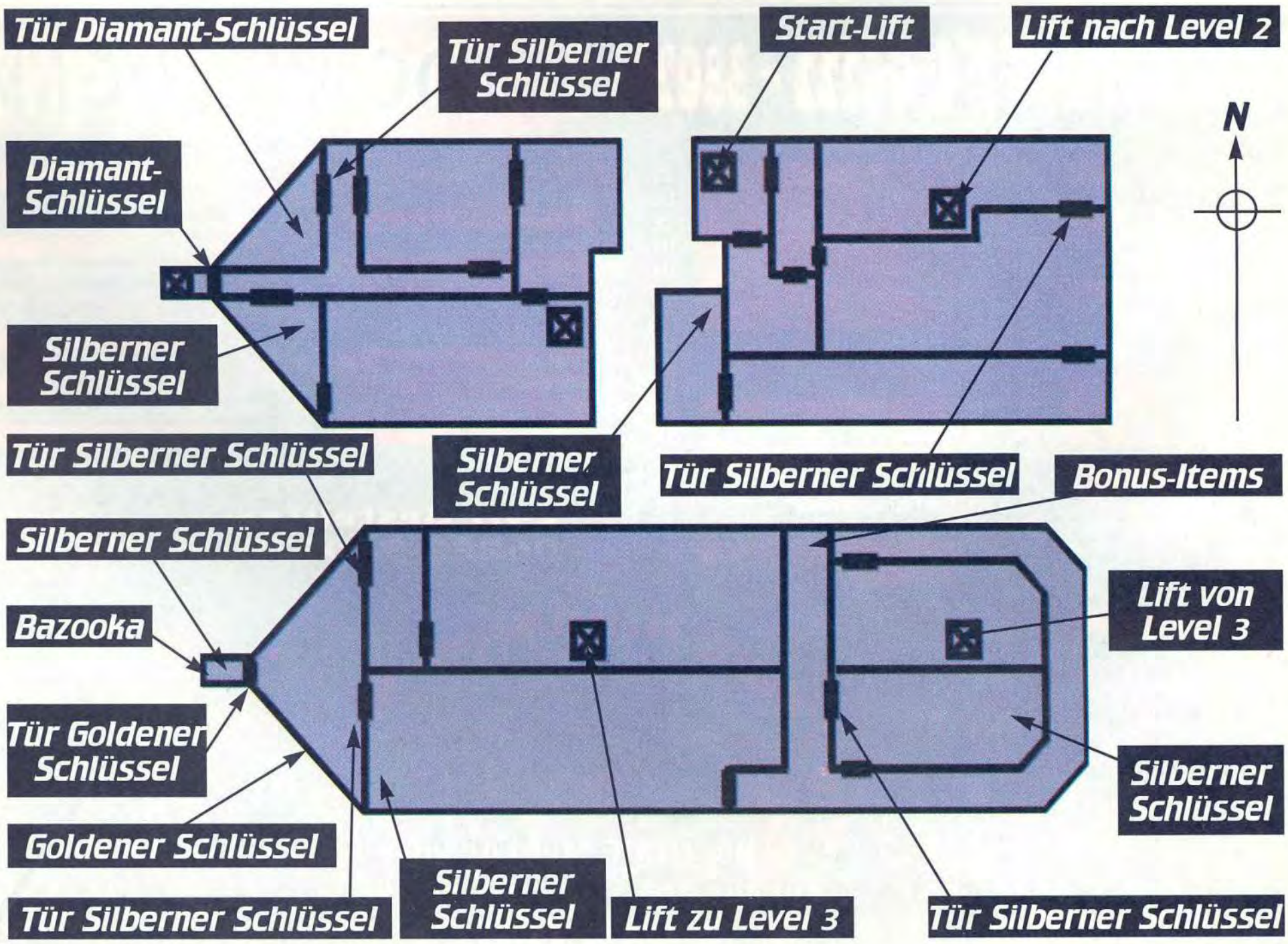
Alle Games auch als ungebremste Importversion Lieferbar- Alle Preise in DM inklusive der gesetzlichen MwST. - Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten - Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale - Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht - Sendungen ins Ausland nur gegen Vorkasse - Import Produkte sind Kursabhängig - Es wir keine Haftung für inkompatibilität Übernehmen - Versandkosten 9,90 DM Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen

Wenn du Boß Nummer 3 besiegt hast, mußt du zu Odeo-Stadt zurückkkehren, indem du deinen Drachen herbeirufst. Er setzt dich an dem Tor mit den zwei Wachen ab, an dem du den Super-Paß benötigt hast. Renne geradeaus durch das Tor und wende dich nach rechts. Folge dem Pfad, bis du zu einer einzelnen Tür kommst. Gehe hindurch, und du befindest dich wieder dort, wo du ursprünglich begonnen hast. Vor dir siehst du zwei Häuserreihen, betrete das zweite Haus auf der rechten Seite, wo du eine Aufgabe zu lösen hast, durch die du Goemons Zauberkraft erlangst. Die Aufgabe ist relativ leicht, achte nur immer darauf, dich ständig umzudrehen, damit du im Auge behältst, was um dich herum vor sich geht. Wenn du die Zauberkraft hast, mußt du zu der Brücke mit den zwei Wachen zurückkehren und hinübergehen.

Im nächsten Raum wendest du dich nach rechts und gehst bis zu der Metallkiste in der Wand. Wähle Goemon aus und aktiviere seine neue Fähigkeit, mit deren Hilfe du die Metall-Kiste in die Wand schieben kannst. Wenn du auf der anderen Seite bist, mußt du in die Höhle hineingehen und dem Weg folgen. Im letzten Raum des Höhlenabschnitts findest du einen roten Schalter. Du mußt ihn mit der Waffe treffen, um die Plattformen zu aktivieren, mit deren Hilfe du die Höhle verlassen kannst.

Auf der anderen Seite der Höhlen findest du einen Schnee-Abschnitt. Gehe zu der Tür genau vor dir und betrete Festival Village. Klicke auf deine Karte und renne zu der Tür auf der anderen Seite. Im nächsten Raum mußt du dem Weg folgen und das Dorf verlassen. Nun bist du wieder im Schnee-Abschnitt, wo jede Menge Geister um dich herumfliegen. Ignoriere die Geister und renne nach links. Nach einer kurzen Zeit siehst du zu deiner Rechten eine Rampe und einen großen Felsbrocken, der den Weg blockiert. Dann mußt du zu dem Dorf zurückkehren, durch den ersten Raum gehen und mit dem Mann im blauen Hemd neben der Tür sprechen. Wenn du mit ihm gesprochen hast, rufst du den Drachen herbei und kehrst zum Gipfel von Mt. Fuji zurück, wo du neue Waffen erhältst.

DER UNTERGRUND



KOMPLETTLÖSUNG
MYSTICAL NINJA

Wenn du deine Waffen nachgerüstet hast, mußt du zu Mt. Fear zurückkehren und den Felsbrocken zerstören, der den Weg blockiert. Gehe weiter zu dem Hexenhaus ganz oben. Gehe in das Haus hinein und gib der Hexe 300 Münzen. Wenn sie fertiggesprochen hat, gehe zurück, durch Festival Village und zu der Höhle. Wenn du den schneegefüllten Raum vor dem Eingang zur Höhle erreichst, gehe durch die Tür, die du vorhin ignoriert hast, nach Südwesten. Folge dem neuen Weg durch die Höhlen, und du kommst bei einem Wasserfall heraus. Wähle Yae aus und lies das Schild – dann kannst du die Aufgabe erfüllen, um ihre Zauberkraft zu erlangen. Wenn du die Aufgabe erledigt hast, mußt du zu dem Schnee-Abschnitt zurückkehren, wo du die Hexe getroffen hast, und durch die Tür nach links herausgehen.

Wenn du durch die Tür hindurchgegangen bist, mußt du das Schild lesen und Yae auswählen. Spring ins Wasser, und du verwandelst dich in eine Meerjungfrau. Aktiviere den Schalter und schwimme durch die Unterwasser-Tore. In der südwestlichen Ecke des nächsten Raumes findest du dann das U-Boot.

Fahre los, indem du den Pfeilen folgst, die dich zum Anfang des Untergrund-Levels führen. Die Karte auf der vorherigen Seite zeigt dir, wo du alle Schlüssel findest, die du brauchst, um zum Endgegner zu gelangen. Du mußt auch alle Schilder lesen, die du siehst, denn sie teilen dir mit, daß du die Aufziehkamera benutzen mußt, um versteckte Pfade sehen zu können. Hier mußt du keinen Endgegner bekämpfen, sondern du trittst wieder einem Roboter gegenüber. Der zweite Roboter ist auch nicht schwerer zu besiegen als der erste, dem du zu Beginn begegnet bist, setzte also einfach die selbe Taktik und die gleichen Combos ein.

04/98

05/98

06/98

NICHT BESTELLEN!
Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ N-ZONE 04/98	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 05/98	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 06/98	zu DM 3.90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

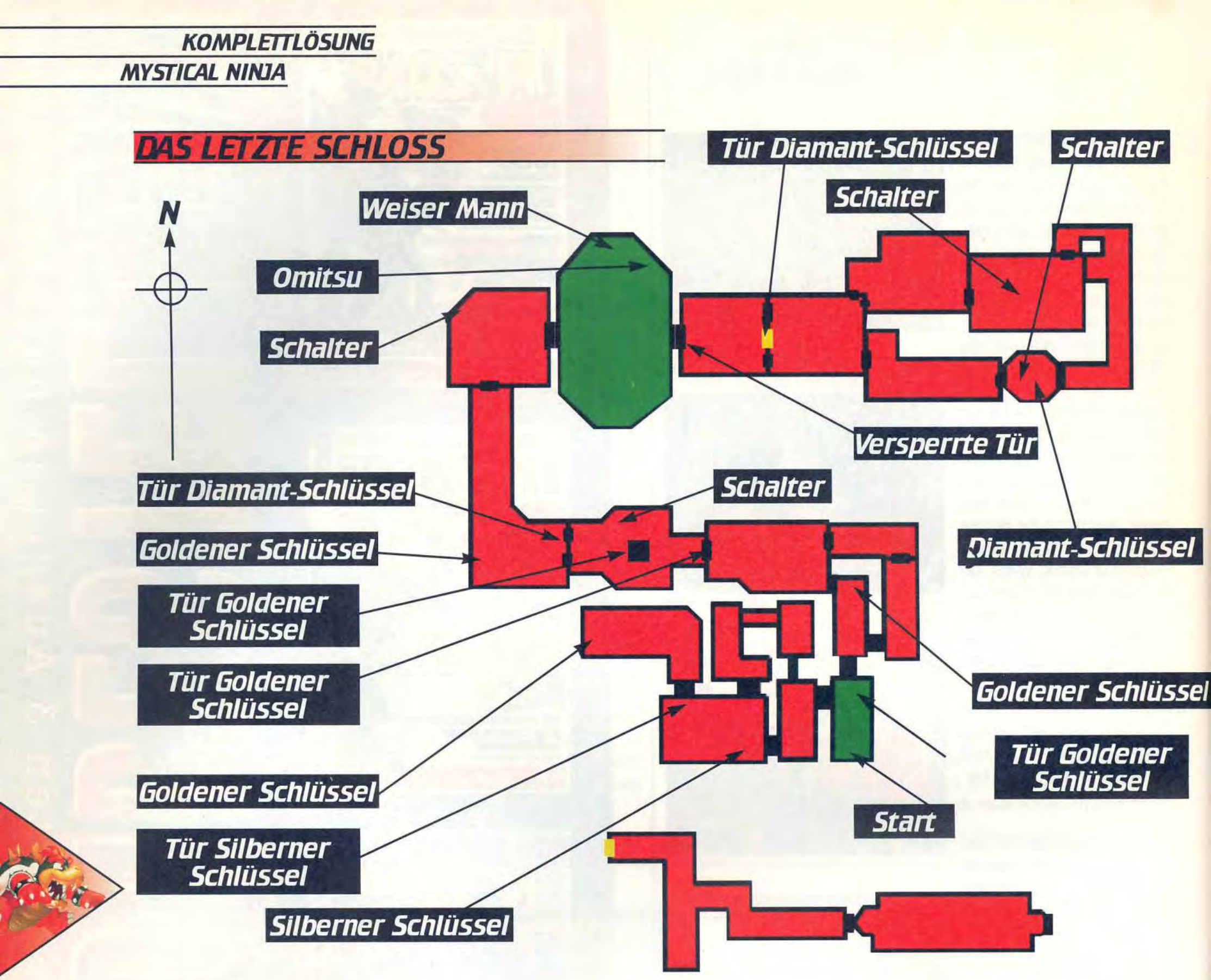
❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

DAS LETZTE SCHLOSS



Als nächstes mußt du nach Zazen-Stadt zurückkehren. Sobald du dort bist, gehst du zu Benkei, dem Wächter, der dir erzählt, daß der Sammler wahrscheinlich das Item hat, das du brauchst. Den Sammler findest du zwischen den beiden Bereichen in Zazen-Stadt mit den Läden, in dem Teich, der aus dem Gang herausführt. Sprich mit ihm, und er sagt dir, daß er dir das Item im Tausch für sein Lieblingsessen (Gurke) gibt. Gehe zu dem Jungen auf der Brücke und sprich mit ihm. Rede dann mit dem Priester auf der Brücke zum Goldenen Tempel, der dir den Goldenen Schlüssel gibt, der zu der Tür am anderen Ende der Brücke paßt, wo der Junge steht. Wähle Sasuke aus und betrete den Raum, der zu Mt. Nyoikatake führt. Benutze Sasukes neue Sprungfähigkeit, um zu dem Mann zu gelangen, der auf dem Block steht. Er verkauft dir für 800 Münzen eine Gurke. (Wenn du nicht genug Geld hast, mußt du zu dem Raum weitergehen, in dem du den Goldenen Schlüssel benutzt hast, und dort die Wände mit den Rissen mit Sasuke Firecracker-Bomben öffnen.) Wenn du die Gurke hast, gehst du zu dem Sammler zurück, der dir dann das letzte Item gibt. Kehre zu dem Schnee-Abschnitt zurück, wo du in das Wasser gelangt bist, nur daß du diesmal die Tür zu Deiner Linken nimmst, wo du den Steinkreis findest.

Benutze die Karte, um alle Schlüssel und Schalter zu finden, die du benötigst, um zum Ende des Levels zu gelangen. Wenn du in den Garten-Raum kommst, gelangst du zu einer Türe, durch die du nicht hindurchkommst. Wenn du sie gefunden hast, mußt du zuerst mit Omitsu und dann mit dem weisen Mann sprechen, der dir deine Waffen upgradet, so daß du die Türe aufbrechen kannst.

Am Ende des Levels mußt du das Kampfschiff und dann den letzten Roboter besiegen. Beim Kampfschiff konzentrierst du dich einfach auf alle Waffe außen herum, bevor du die Chain Pipe benutzt, um mit dem Innenstück fertigzuwerden, wenn es zum Vorschein gekommen ist. Der Roboter ist identisch mit den vorhergehenden beiden, du mußt nur immer auf die Asteroiden achten. Am besten zerstörst du diese mit einem starken Rechts-Punch. Wenn du den Roboter besiegt hast, hast du das Spiel gewonnen. Falls du auch noch alle Silberpuppen eingesammelt hast, erhältst du eine neue Option, mit der du zu den Battle-Abschnitten kommst.

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht ihr eure potentielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 73 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt DM 5,- in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

NINTENDO 64

Tausche Hexen 64 gegen Fighters Destiny oder Mace T.D.A., verkaufe auch Bomberman für 55,- DM. Tel. 06359/961983 ab 1 Uhr, fragt nach Kai

Verkaufe Hangtime + Codes f. Spiele 85,- DM, Star Wars 95,- DM. Tel. 089/715394 fragt nach Momo

Verk. Blast Corps 80,- DM u. DKR 60,- DM Mario 60,- DM. Tel. 05362/52460 Di.-Do. Yannik, 18-20 Uhr

Cool! Alle Ego-Shooter, Kampfspiele, Rennspiele, Sport u. Actionspiele verkaufe ich mit meiner N64-Spezialhardware. Tel. 0043/6764706336 ab 16.30 Uhr, Mike

Verkaufe NHL Breakaway 98 für 103,- DM incl. NN Versand. Tel. 04932/81930 Uwe

Verkaufe NFL Quarterback Club 98, NBA Pro 98 und Turok zus. für 230,- DM oder verkaufe auch einzeln. Tel. 0371/5613621

Verk. DKR 90,- DM oder tausche gegen Yoshi's Story, Goemon, San Francisco Rush oder FIFA 98. Tel. 08341/40938 frage nach Ferdi

Verk. N64 + 3 Contr. + R. Pak + C. Pak + 7 Spiele, Mario Kart + Diddy K. R. + Lylat Wars + Super Mario + Turok + F1 Pole Position (nur kompl.), NP 1.250,- DM, VP 800,- DM. Tel. 0208/892431

Suche Nagano Winter Olympic und Snowboard Kids. Tel. 04952/1750

Habe zu bieten: FIFA 98, Extreme G, Wave Race, DKR, Mario Kart, suche besonders: Yoshi's Story, Tetrisphere, NFL 98, WCW vs. NWO, verkaufe auch. Tel. 03546/3947

Tausche Mario Kart 64 gegen Turok Dinosaur Hunter. Tel. 03537/217990 fragt nach Sebastian

Suche Extreme G, Cruis'n USA o. Lamborghini!! Tausche gegen Bomberman o. Mischief Makers. Tel. 08323/2446 Kevin

Tausche Turok gegen Top Gear Rally. Tel. 035203/2976

Verkaufe o. tausche gegen Actionspiel Bomberman 64 60,- DM, Turok 65,- DM und Super Mario 60,- DM mit Verpackung und Anleitung. Tel. 05522/44323 fragt nach Clemens!

Tausche Clayfighter gegen Superstar Soccer 64. Tel. 05362/62747

Suche Turok engl. + Rare-Spiel, biete Super Mario oder Geld. Tel. 05401/34489 ab 18 Uhr, Guido

Verkaufe für N64: Clayfighter, Mario Kart, Mischief Makers (je 70,- DM), Controller Pak 20,- DM etc. alles PAL. Tel. 04821/86470

Verk. Super Mario 64 mit Rumble Pak mit Batt. Tel. 09086/667 fragt nach Tobias, Preis nach Vereinb. verk. auch einzeln, nach 18 Uhr

Verk. Lylat Wars m. Rumble Pak f. 60,- DM, Bomberman f. 50,- DM u. Nagano Winter Olympics f. 60,- DM od. tausche auch. Tel. 09833/683 fragt nach Andreas

Verkaufe Tetrisphere und Bomberman für N64 oder tausche eines gegen Pilotwings 08741/7735

Verk. Turok 80,- DM u. Mario 64 60,- DM, tausche auch gegen bestimmtes 3D-Action-Spiel. Tel. 02653/3257

Achtung! Suche Extreme G, biete Lamborghini 64 oder kaufe Yoshi's Story, ruft an: Tel. 0201/755881 fragt nach Florian

Verkaufe 3D-Action-Spiel, tausche Mace The Dark Age gegen Fighting Destiny. Tel. 08671/6593 Altötting

Tausche Turok gegen Top Gear Rally, Blast Corps, MRC, Star Wars, Cruis'n USA, Snowboard Kids. Tel. 04273/1242 nach Chris fragen

Verk./tausche MRC, Extreme G gegen Blast Corps, Hangtime, 3D-Action-Spiel oder andere Spiele (MRC 50,- DM, Extreme G 80,- DM). Tel. 05331/5619

Verkaufe N64-Konsole mit 6 Spielen (Mario, Turok, Tetris, FIFA 98, Bomberman, Hangtime), Memory Card, 2 Controller Pads, Tel. 0201/663228. FP 650,- DM

Suche FIFA 98, Lylat Wars, Wave Race 64, Soccer 64, Aero Fighters Assault, 3D-Action-Spiel, höchstens 85,- DM für jedes Spiel, ruft an unter Tel. 05130/6807 Dennis

Verkaufe: NBA Hangtime für 100,- DM, Star Wars für 90,- DM, Dark Rift für 100,- DM, ruft an unter Tel. 02642/6384 fragt nach Mehmet, alles außer Dark Rift ist mit Verp. u. Anl.

Verk. International Superstar Soccer 64 90,- DM (inkl. Porto). Tel. 09129/277685 Simon

Verk./tausche Extreme G gegen Bomberman 64, 3D-Action-Spiel, ISS 64 oder Diletw. Tel. 040/7135521 fragt nach Benjamin

Biete Blast Corps 64 kompl. gegen Pilot Wings 64 kompl. Tel. 03658/005217 ab 17 Uhr, fragt nach Andy

N64 jap. Version, Universal-Converter, 2 Controller, Memory Card, Rumble Pak, 3D-Action-Spiel (us), Hexen (us) ISS 64, VB 700,- DM. Tel. 089/7238789

Verkaufe N64-Spiele Dark Rift, MRC, Turok, Automobili Lamborghini, Extreme G für 350,- DM inkl. Anleitung u. Verpackung. Daute Rehse, Auf d. Bitzen 13, 53125 Bonn

Verk. Top Gear Rally (PAL) und WCW vs. NWO (PAL) mit Verp. und Anleitung, beides neu! Preis nach Vereinbarung. Tel. 0251/619911 18-20 Uhr

Verkaufe Yoshi 70,- DM, Extreme G 85,- DM, Mario Kart 65,- DM, alle Spiele zusammen 205,- DM, alles in gut erhaltenem Zustand. Tel. 02635/920035, Fax –36

Tausche Extreme G, Star Wars, Wave Race 64, Diddy Kong Racing gegen alle anderen N64-Spiele mit Anleitung u. Verp. Tel. 04381/5908

Verk. Top Gear Rally für 80,- DM. Tel. 04121/88124 Henning oder Hauke

Verk. Turok, Mace The Dark Age, Star Wars, Lamborghini, Hang Time, Blast Corps, International Superstar Soccer für je 60,- DM mit Anleitung. Tel. 09421/2571 Andreas

Verkaufe N64, 2 Controller, 2 Spiele (Turok, Extreme G) Memory Card incl. aller Verpackungen und Beschreibungen zus. für 480,- DM. Tel. 038875/20142

Verkaufe Turok für 59,- DM und NBA Hangtime für 65,- DM. Tel. 0371/5614248 Chemnitz, ab 18 Uhr, Jens

Suche Konsolen + Sammlungen + Zubehör f. SNES, N64, Sony PSX usw. bitte alles anbieten. Tel. 0641/970436 Monika

Suche japan. Version von Top Gear Rally, verkaufe Aero Fighter A. (NTSC) für 75,- DM oder tausche gegen anderes NTSC-Spiel. Tel. 06707/571 Gabriel

Verkaufe an Höchstbietenden ISS64 u. Blast Corps, suche alle N-Zone-Ausgaben von 1-7 u. Forsaken. Angebot gilt länger! Tel. 05945/1033 Henning

Verk. N64 + 3 Spiele 430,- DM, habe alle Shooter USA Bio Freaks, PAL, B. Man, FIFA 98, Turok, Lamborghini WCW usw. ab 60,- DM. Tel. 09261/93104

Suche Nintendo 64 + Sony PSX mit Spielen. Kaufe + tausche fast alles: Konsolen + Spiele + Sammlungen für alle Systeme. Tel. 06253/932921 Jochen

Verkaufe/tausche Lylat Wars o. R.P. für 60,- DM und Cruis'n USA für 60,- DM. Tel. 06106/15290 fragt nach Mario

Tausche Lamborghini gegen andere N64-Games, besonders Shooter + Prügelspiele, speziell Fighters Destiny. Tel. 004119291815 CH Jan

Verk. FIFA 98 für 120,- DM, Dark Rift für 100,- DM u. Bomberman für 80,- DM, tausche NHL 98 geg. NBA Pro 98 o. NBA Courtside, suche billiges Pad! Tel. 0341/3017960

Billiger hat's keiner! ISS 64, W.G. 3D Hockey und NBA Hang Time für je 65,- DM. Tel. 09772/540 von 5-6 Uhr, fragt nach Michael

Tausche Pilotwings, Blast Corps, Mario 64, FIFA 64 gegen Yoshi's Story o. NWO vs. WCW, Tel. 07071/600839 Maximilian. PS: Ich verkaufe auch meine Spiele!

Verkaufe: Lenkrad 3 in 1 (N64, SP,SS) mit Pedalen und Gangschaltung für 150,- DM inkl. Porto (NP DM 190). Fragen und Angebote unter Tel. 03379/373503 Maik

Tausche Star Wars Sote gegen Turok. Tel. 035844/70662 fragt nach Franz

Verkaufe 10 N64-Spiele, (2 PAL, 7 US, 1 Jap.), darunter mehrere 3D-Shooter und Prügelspiele. Tel. 0851/7561624 Felix

Verkaufe Mario 64, Extreme G, Preis nach Vereinbarung, tausche auch gegen 3D-Actionspiel, Turok evtl. gegen anderes. Tel. 09651/3629

Tausche Turok, Star Wars Shadows Of The Empire, Blast Corps und WCW vs. NWO gegen Mission: Impossible und 3D-Action-Spiel einzeln. Tel. 02621/62100

Kaufe, tausche Spiele und Zubehör, suche Rumble Pak, verkaufe Spiele, ruft an unter Tel. 0172/2453010 nur NRW und Umgebung

Verk. N64, jap. 1 Joypad + M-Card, Mario 64 + Heft (120 Sterne), Turok, SNES + 9 Spiele + 2 Spb. Donkey 3, Terranigma, Lufia, Yoshi's Island, für 800,- DM. Tel. 02641/78416 ruft zwischen 17 u. 21 Uhr an

Verkaufe Extreme G, MRC, Mario Kart 64, Pilotwings 64 für je 79,- DM, tausche auch gegen Turok o. Snowboard Kids. Tel. 07031/280744

Verkaufe Lylat Wars mit Rumble Pak für 100,- DM. Tel. 04103/15479 oder Fax 04103/88628 fragt nach Maik

Tausche Turok gegen FIFA 98, WCW vs. NWO und Fighters Destiny. Tel. 04827/3081 fragt nach Benjamin

Verkaufe Turok für 90,- DM. Tel. 05221/62050 Patrik

Verk. Rumble Pak 30,- DM, N-Zone Cards 7,- DM, ISS 64 80,- DM, DKR 70,- DM, 2 N64-Videos je 5,- DM, GB + 3 Games 30,- DM, NN übern. Empfänger. Tel. 08124/7224 ab 17 Uhr

Tausche Lylat Wars 64 mit Rumble Pak und/oder Mario 64 unter Tel. 08231/85214

Ich verkaufe Fighters Destiny für N64 80,- DM, ruft an. Tel. 09081/87184 Michael

Verk. N64 + 122 Spiele für 1.500,- DM mit Porto u. Vers., Liste anfordern. Tel. 09231/1615 Jürgen, zwischen 19 und 20 Uhr anrufen

Stop! Verkaufe DKR 65,- DM, Snowboard Kids 70,- DM und Automobili Lamborghini 90,- DM, zusammen 215,- DM, NP 340,- DM, Top-Zustand. Tel. 030/9359153 Alex

Ich tausche Kampfspiel gegen Lylat Wars oder verkaufe Kampfspiel. Tel. 02261/41176 fragt nach Aseng, ab 15 Uhr

Verkaufe Chameleon Twist, Extreme G, Lylat Wars + Rumble Pak zu je 75,- DM und Blast Corps 70,- DM plus Porto. R. Maadlung, Wulfskamp 20, 24568 Kaltenkirchen

Verk. Mario Kart 80,- DM, Verk. FIFA 98 f. 80,- DM. Tel. 02151/713424 Mo.-Fr. 14-22 Uhr

Verk. Lylat Wars, M. Kart, S.F. Rush oder Extreme G o. tausche gegen NHL Break. 98, F1 Pole P., Pilotwings o. T.G. Rally, Tel. 08304/1293, Christoph, nicht Di. o. Do.

Verkaufe für N64 Diddy Kong Racing 80,- DM mit Verpackung, verkaufe auch Dark Rift ohne Verpackung für 99,- DM, verkaufe einen grünen TelMe für 130,- DM. Tel. 02642/6384

Suche FIFA 98. tausche auch gegen Turok (mit Hülle und Anleitung), verkaufe auch G.B.-Spiele, unter anderen Soccer, Paperboy, Racedays. Tel. 04955/4133 17.30-19.30, Bastian

Verkaufe Turok (engl. Version) für 65,- DM, Cruis'n USA 39,- DM, Dark Rift 59,- DM, Mario Kart 44,- DM, Tel. 03385/515554 ab 18 Uhr, nach Rene fragen

Tausche Nintendo 64 gegen PlayStation. Tel. 0522364432 oder 05223684673

Danger! Verkaufe N64 mit 2 Controller, 3D-Action-Spiel + Adapter, Mario Kart und Memory Card für nur 490,- DM, verkaufe auch einzeln, guter Zustand. Tel. 07434/2323

Tausche Yoshi's Story gegen Blast Corps, Bomberman 64, Turok oder andere. Tel. aus D: 0041/1/8331089, aus CH: 01/8331089, Dieter verlangen (PAL)

Verkaufe/tausche Snowboard Kids gegen World Cup 98, Aero Fighters Assault oder F1 Pole Position. Tel. 09162/1795 erreichbar von 13-15 Uhr

Ich tausche WCW vs. NWO und Diddy Kong Racing gegen Pilotwings 64 und Aerofighters (bei Interesse bitte melden). Tipitz, Jan, Zur Sandkaule 27, 53639 Königswinter

Suche Blast Corps, biete Star Wars oder Turok oder Super Mario. Tel. 0341/6880853 ab 18 Uhr

Aufgepaßt! Verkaufe Mario 64 und Mario Kart 64, einzeln je 70,- DM, zusammen 130,- DM, ruft an! Tel. 06275/1096 fragt nach Tobias

Verk. Lylat Wars (o. Verp., o. R.P.) u. WG 3D-Hockey, beide 80,- DM oder tausche gegen Forsaken. Verk. Game Boy + 5 Spiele (Star Wars u. a.) 160,- DM. Tel. 07202/5935 Stefan

Suche NBA Hangtime oder anderes Basketballspiel, biete dafür SM 64, Wave Race 64, LW o. R.P. oder T.G.R., ruft an. Tel. 0203/502830 ab 15 Uhr, fragt nach Rene

Verk. NHL Br. 98 für 85,- DM oder tausche gegen NBA Courtside oder Forsaken, ruft an! Tel. 07424/2262

Verk./tausche Lylat Wars (ohne R. P.) 60,- DM, Wave Race und Super Mario 64 55,- DM, W. G. 3D-Hockey und Hang Time gegen Kampfspiel, 3D-Action Spiel, F1 P. P. oder kaufe. Benjamin Godesar, Marcusallee 41, 28359 Bremen

Tausche N64-Spiele oder kaufe günstig, habe Mischief M., Mario 64, Lylat Wars, Bomber Man. Tel. 02363/66048

Verkaufe Blast Corps 70,- DM, Wave Race 55,- DM, Turok 70,- DM, Extreme G 75,- DM, alle zusammen 230,- DM, alle in PAL-Version. Tel. 08131/96524 14-16 Uhr

Verk. ISS 64 70,- DM, Lylat Wars m. R.P. 90,- DM, QBC 98 100,- DM, oder alle zusammen für 230,- DM. Tel. 02251/52321 ab 18 Uhr, Paul

Verk. Lylat Wars (ohne R.P.) für 60,- DM oder tausche gegen Top Gear Rally od. NHL Breakaway. Tel. 07082/50440 od. 06341/81846 fragt nach Christoph

Ich verkaufe WCW vs. NWO für 110,- DM, ansonsten tausche ich gegen Forsaken oder WWF Warzone, bietet alles! Tel. 0711/8401082 Claudio, ruft an!

Verkaufe Turok 70,- DM und Nagano 90,- DM, beide mit Verpackung und Anleitung gegen Nachname, fragt nach Eike. Tel. 04942/4082 ab 18.30 Uhr

Verkaufe Turok (PAL) 90,- DM, WG 3D-H. 80,- DM, Mario Kart 64 (ohne Hülle u. Anleitung) 50,- DM, Yoshi's Story 80,- DM, tausche Yoshi auch. Ruft an: Tel. 02330/8302

Verkaufe Blast Corps für 70,- DM oder tausche es gegen Mystical Ninja oder Snowboard Kids. Tel. 05131/8040 fragt nach Melanie

Stop! Verkaufe/tausche Mario 64, Mario Kart, Wave Race 64, Bomberman 64, Blast Corps, Lylat Wars und Nintendo 64 alles sehr billig, tausche auch gegen alle PlayStation-Spiele. Tel. 08501/626

Tausche Blast Corps, Diddy Kong Racing, Star Wars Sote gegen andere Spiele, suche Yoshi's Story, Fighters Dest., Extreme G, Rumble Pak. Tel. 02102/845412

Suche FIFA 98 für bis zu 90,- DM und verkaufe ISS 64, tausche auch die beiden Spiele. Tel. 0511/562041 fragt nach Markus

Tausche ISS 64 gegen F1 Pole Position oder gegen andere Spiele, Rush gegen andere Spiele. Ruft an unter Tel. 09356/5917 (ISS) Andreas (SFR) Joe

Verk. für N64 Lamborghini u. Chameleon Twist, mit Anleit. u. Org. Verp. für 85,- DM je Spiel, incl. Versandkosten. Tel. 0340/8822773 fragt nach Martin

N64 (Jp. RGB-Umbau auf PAL) mit 3 Spielen, Mario (jp), Starwars (us), Kampfspiel (us) für 350,- DM. Tel. 07554/990851

Verk./tausche F1 P. P., Super Mario 64, D.K. Racing je 75,- DM oder gegen Turok, Cruis'n USA, Blast Corps. Tel. 03944/64641 fragt nach Dirk

Verk. Extreme G 65,- DM oder tausche gegen NFL Quarterback 98, Mario Kart 64, Warioland 2 (GB). Tel. 03998/432268

Verk. 9 gut erhaltene N64-Spiele oder tausche gegen Turok, Aero Fighters Assault, Yoshi's Story oder Sote. Tel. 07571/2876 ab 15 Uhr

Biete Extreme G gegen DKR, habe 3D-Shooter (4 Sp.!), Beat 'em Up (45 Seiten Tips), suche Breakaway, gelber Contr. Tel. 0201/686596 ab 18 Uhr, Jörg

Tausche Bomberman 64 incl. Anleitung gegen Clay Fighter 63 1/3 incl. Anleitung. Tel. 06581/2948 fragt nach Ralf

Tausche Star Wars Sote, Kampfspiel gegen Kampfspiel oder Forsaken, beide PAL, Spiele mit Verpackung + Anleitung, meldet euch bei Michael. Tel. 0203/790201

Suche Mystical Ninja Starring Goemon. Tel. 07563/1714

Verkaufe: Super Mario 64 und Bomberman 64 für jeweils 55,- DM, tausche auch gegen FIFA 98 oder Frankreich 98! Sebastian, Tel. 06130/7836

Verk. ISS 64 f. 99,- DM + Versandkosten, TOP-Zustand, Originalverpackung und Spieleanleitung. Tel. 09922/9389 fragt nach Martin

Verk. DKR 70,- DM, Extreme G 90,- DM, ISS 64 und F1 PP für je 80,- DM. Tel. 040/5707536

Verk. Mario Kart 64 für 70,- DM, NBA Hangtime für 65,- DM, bitte nur Käufer aus dem Raum München u. Umgebung. Tel. 089/3191706, Eching b. FS, Flo

Tausche F1 Pole Position gegen Turok, FIFA 98 oder NBA Courtside. Tel. 03871/458098 ab 16 Uhr

Verk./tausche Pilotwings 70,- DM oder gegen Sote, Top Gear Rally, Lylat Wars, Aerofighters Assault. Tel. 02331/462753

Tausche Mischief Makers gegen Snowboard Kids oder Mystical Ninja Starring Goemon 64. Tel. 06841/982220 fragt nach Thomas, ab 19 Uhr

Verk./tausche Mace T. D. A. + Lamborghini zu je 80,- DM oder tausche gegen FIFA 98, Extreme G, NHL Breakaway. Tel. 05222/797592 Hermann, ab 17 Uhr

Verk. Aerofighters Assault für 95 SFr. und Mario 64 für 75 SFr. alles mit Verp. und Anl., Käufer sollte sich in der Schweiz befinden. Tel. 071/4771380 Simon

Verkaufe Nintendo 64 + 2 Joypads + 5 Spiele + Controller Memory Pak, Preis 500,- DM. Tel. 038303/87532 ab 17 Uhr

Tausche SNES-Spiele gegen N64-Spiele im Verhältnis 2:1, suche fast alle N64-Spiele, auch Verkauf von SNES! Tel. 09621/22075 evtl. Anrufbeantworter!

Hilfe! Suche dringend Forsaken, Snowboard Kids oder Fighters Destiny, tausche gegen F1 Pole P., M.R.C. oder Mario Kart 64. Tel. 03573/797067 Robert

Verkaufe Nagano 98 und San Francisco Rush 70,- DM. Tel. 0041/319717137 Matthias

Verk. N64 + 2 Controller + 2 Memory Paks + 2 Spiele (3D-Ego-Shooter u. Forsaken) VB 400,- DM (alles Top-Zustand). Tel. 030/7920247 fragt nach Bartho

Verk. u. tausche N64-Spiele, Turok, Blast Corps, Mario Kart, Star Wars, alle Spiele 60,- DM oder gegen alle möglichen N64-Spiele. Tel. 02058/72842

Verk. Pilotwings 60,- DM, Blast Corps 75,- DM und Mythologies 100,- DM, alles PAL-Versionen. Tel. 036603/44419 fragt nach Robin

Verk./tausche Yoshi's Story, mia Spieleberater und Soundtrack (MC) 75,- DM, Blast Corps 55,- DM, Clayfighter 50,- DM, Snowboard Kids 60,- DM. Tel. 030/3315411

Suche Turok für 60,- DM oder tausche gegen Diddy Kong Racing (beide mit Anleitung). Tel. 0391/7220661 fragt nach Raiko

Tausche Snowboard Kids gegen Lylat Wars, Top Gear Rally, Blast Corps, FIFA 98 oder Mischief Makers. Tel. 07775/873 fragt nach Denny

Verkaufe ca. 20 Nintendo 64-Spiele für 45,- bis 95,- DM, kaufe und tausche auch. Tel./Fax: 03490/331510

Verk./tausche Turok + Codes f. 70,- DM, tausche gegen Yoshi's Story oder anderes. Tel. 07254/72680 Timo

Verkaufe Lamborghini 64 60,- DM, Mario Kart 64 50,- DM, Blast Corps 60,- DM und NFL QBC 98 90,- DM, fragt nach Daniel. Tel. 034292/73594

Verkaufe/tausche Hexen für 90,- DM o. MRC für 80,- DM, suche Mystical Ninja. Tel. 08031/93816 Kolbermoor, fragt nach Thomas

Verk. N64 für 220,- DM, F1 P.P. 70,- DM, M. Kart 65,- DM, FIFA 64 60,- DM, ISS 85,- DM, 2 Contr. Paks je 20,- DM, 3 Pads je 30,- DM, Mad C. Lenkrad 75,- DM. Tel. 02843/3461

Verk. oder tausche FIFA 64 60,- DM, Turok mit Contr. Pak für 70,- DM, tausche gegen Snowboard Kids oder Diddy Kong Racing, alles mit Verpackung. Tel. 02241/409315 Christoph

Verkaufe Wayne Gretzky's 3D Hockey für 100,- DM, Bomberman 64 für 80,- DM, NBA Hangtime für 95,- DM, alle mit Verpackung und Anleitung, tausche nicht! Tel. 02642/6384

Verkaufe 3D-Action-Spiel 120,- DM, DKR 60,- DM, Mario K. 60,- DM, Mario 64 (50,- DM, mit Berater 60,- DM). Tel. 05923/3210 Dennis Varenau, 48465 Suddendrof

Verkaufe NBA Pro 98 (1 Woche alt) für 100,- DM, Lamborghini für 75,- DM, alle Spiele mit Anl. und Verpackung. Tel. 06731/43103

Verkaufe Yoshi's Story für 60,- DM, Pilotwings für 90,- DM und Diddy Kong Racing für 50,- DM, ruft bitte an! Tel. 05361/774577

Verk. N64-Spiele: Turok 99,- DM, 3D-Action-Spiel 99,- DM, Extreme G 99,- DM, Lylat Wars 99,- DM und 3D-Kampfspiel 99,- DM, alle zus. 450,- DM, melden unter Tel. 02744/5993

Hilfe! Ich suche Forsaken 64 für 65,- DM. Tel. 02204/85560 fragt nach David

Verkaufe Wave Race 30,- DM, Yoshi's Story 70,- DM, FIFA 98 70,- DM, N64 Controller Pak 20,- DM, alles neuwertig. Tel. 089/4484003 zw. 17 u. 18 Uhr, Fabian

Verk. N64 220,- DM, Chameleon, Clayfighter, Hexen, Turok, Y. Story je 85,- DM, Lamborghini, Dark Rift je 95,- DM, Kampfspiel, D.K.R. je 75,- DM. Tel. 0850/7911920 Mi-Fr. 14-17 Uhr

Verk. N64 + 4 Contr. + Rumble Pak + Controller Pak + 5 Top Games: ISS64, Extreme G, DKR, Top Gear Rally + 3D-Action-Spiel für nur 800,- DM, ruft an! Tel. 02157/5852

Achtung! Verkaufe: Sote 80,- DM, Blast Corps 75,- DM, Waver. 70,- DM, Breakaway 100,- DM, Pilotw. 75,- DM, XG 80,- DM. Tel. 02255/2827 fragt nach Patrick (Anl. + Verp. 1A in Ordnung)

Verkaufe Fighters Destiny 85,- DM und Extreme G 75,- DM, beide sind im Neuzustand, Käufer sollte sich in München befinden. Tel. 089/3142736 Alex, ab 20 Uhr

Tausche Blast Corps gegen Turok 64. Tel. 05162/5292 fragt nach Markus

Tausche Wave Race, Mario Kart oder Bomberman gegen Aero Fighters Assault, Extreme G oder andere Spiele. Tel. 0390/38877 fragt nach Andreas

Suche Star Wars Sote für 60 bis 80,- DM, ruft unter Tel. 05471/8125 schnell an!

Ich tausche Pilotwings gegen Yoshi's Story, Snowboard Kids oder F1 Pole Position! Marcher, Pascal, Löwenplatz 5, CH-5712 Beinwil

SUPER NINTENDO

Verk. SNES, S. GB., Die Maske, Street Fighter, Shaq Fu, Plok, Ghosts und andere. Tel. 045335450 fragt nach Philipp

Verk. SNES mit 2 Controllern und Mario All Stars für 100,- DM, verk. auch DKC 2+3, Illusion Of Time, Secret Of Evermore, Terranigma, Zelda 3 für je 50,- DM. Tel. 06581/3508

Verk. Aladdin, MQ-Mmouse, Paperboy 2, Illusion of Time, Tiny Toon & Toy Story, teilweise unvollständig, Preise auf Anfrage unter Tel. 0202/2462137 Florian

Verk. Championship World Class Soccer für 42,- DM, schreibt an Harald Milz, Lindenstr. 8, 93333 Schwaig

Verk. Super Nintendo mit zwei Joypads und einem Spiel zur Auswahl 100,- DM, habe auch noch viele Spiele ab 30,- DM. Tel. 07254/72680

Super Nintendo mit 2 Controllenr und 3 Spielen: F-Zero, Yoshi's Island und Toy Story. Tel. 0971/68111 Preis wird verhandelt!

Verkaufe SNES-Spiele, wie z. B. Donkey Kong 2 od. Mario Kart, habe auch noch viele andere, verkaufe auch alle 16 Spiele für 350,- DM. Tel. 05754/8195

Verkaufe SNES + 2 Controller + 8 Spiele (Mario World I+II, Mana, Evermore, F-Zero) für VB 600,- DM. Tel. 02236/947966 ab 14 Uhr, fragt nach Mario

Verkaufe SNES + 2 Controller + 11 Spiele kompl. 400,- DM. Tel. 06851/81061, Neumann Marcus, 66606 St. Wendel

Verk. World League Basketball, F-Zero, Super Punchout, S. Wretlemania, Michael Jordan, Mega Man 1+4, D.K. Land, WWF 2, Pocket Billard, VB. Tel. 07641/47182

Verkaufe für Super Nintendo 2 Spiele (Madden 95 Football, Formel 1), beide Spiele für 70,- DM. Tel. 06196/1768 Schwalbach, fragt nach Kristof

Verkaufe SNES-Spiele F-Zero und Worms für je 50,- DM, also, ruft mich an! Tel. 211298 zwischen 14 und 18 Uhr

Verkaufe Super Nintendo mit 2 Controller und 6 Spielen. Tel. 037431/3311 fragt nach Christian, Preis nach VB

Suche Lufia, tausche auch gegen Bubsy, Shaq-Fu und Animaniacs, der Tauscher (Käufer) sollte in Leverkusen wohnen. Tel. 02171/27028 Deniz

Verk. SNES + Contr. + F-Zero, GB + 3 Spiele + Adapt. f. 200,- DM, schreibt an: Mario Knofel, Wittmarstr. 2, 34471 Volkmarsen (übernehme Paketkosten)

GAME BOY

Achtung! Verkaufe Game Boy (Grün 50,- DM) und 6 Spiele je 20,- DM alles zusammen für 120,- DM. Tel. 030/9329827 ab 18 Uhr, fragt nach Thomas

Game Boy-Doppelkonsole mit 2 Game Boys + Tetris! Absolutes Sammlerstück, Heiko Röcken, Tannenberg 2, 58455 Witten

Verk. Game Boy mit 7 Spielen (z. B. Nigel Mansell's Formel 1, Wario Land, usw.), alles zusammen nur 120,- DM. Tel. 08654/3828 ruft an!

Verkaufe GB zu 50,- DM, Mega Man III 15,- DM, Zool, Burai Fighter Deluxe, Double Dragon III, Asterix u. Obelix, Spider-Man und Gremlins auch zu je 15,- DM, bin ab 14.15 Uhr erreichbar. Tel. 02102/51354

Suche Game Boy-Spiele bis 9,- DM und Super Nintendo Spiele bis 18,- DM, auch ohne Hülle. Tel. 069/866697

Verk. Transparent-GB + Kampfspiel, Ferrari Grand Prix Challenge und Tennis für 80,- DM. Tel. 0511/573591 fragt nach Daniel

CLUBS

N64-Club sucht Mitglieder ab 18 Jahre, monatl. Club-Heft u. vieles mehr, kostenlose Infos bei Michael Wesche, Salinenweg 24, 38364 Schöningen

SONSTIGES

Stop, suche dringend Konsolen, Spiele, Neuheiten + Sammlungen für N64, Sony PSX (SNES + Saturn), tausche auch Spiele + Konsolen. Tel. 06253/932921 Jochen

Verkaufe Cheat-Heft mit ca. 200 Game Boy-, SNES- und N64-Spielen für 15,- DM + 5,- DM Vorkasse. Alex Maier, Moosstr. 13/1 72250 Freudenstadt. Tel. 0744/152376

Verk. Sega Game Gear mit Netzteil und 7 Spielen VB 225,- DM. Tel. 08205/7079 ab 19.30 Uhr erreichbar, fragt nach Daniel

Hi Leute, ich verkaufe Sega Megadrive für 200,- DM mit 8 Spielen inklusive, fragt nach Sven. Tel. 06782/6625

Suche SNES- + N64- + Game Boy-Spiele und Konsolen, verk. N64-Spiel Extreme G 75,- DM, Lylat Wars kompl. 80,- DM + Porto + NN. Tel./Fax: 02841/44125

Voll verrückt! Ich suche ein Mofa, ein Kreidler Flory MF23 bzw. MF12, biete N64-Spiele oder/und Bargeld je nach Zustand. Tel. 07764/6107 Marcus

Suche für SNES Alien 3 und für NES Zelda 1 und Zelda 2. Tel. 09406/90033 Thomas, ab 14 Uhr

Verk./tausche PSX-Spiele: Horror Adventure 2, GTA, Pandemonium 2, Soviet Strike, suche Alundra, Kula World. Tel. 04841/81229 fragt nach Sune

Verk. Mega Drive 90,- DM, 2 Contr. 30,- DM, 15 Spiele (FIFA 97, NBA Live 97) ab 20,- DM oder zusammen für 350,- DM, ruft an! Tel. 06267/792 täglich 15-21 Uhr

Verkaufe Sega Megadrive mit zwei Controllern und acht Spielen für 150,- DM, ruft an unter Tel. 03876/788339

Von Lesern für Leser

LESERTIPS

So lieben wir es – unsere Seiten werden gelesen, Cheats getestet, überprüft, verbessert und im Zweifelsfalle auch als falsch entlarvt. Das beste Beispiel ist F1 Pole Position 64. Normalerweise eher im Schatten der großen Hits, aber dennoch scheinbar kein unbekanntes Spiel! Oder ist es deshalb, weil die Formel 1-Rennen im Moment so richtig in aller Munde sind? Bleibt auf jeden Fall bitte weiterhin so aufmerksam, kritisch und interessiert, wie ihr es bisher gewesen seid! Danke für die Zusammenarbeit!

Michael Erlwein

LESERTIPS

Solltet ihr eigene Tips & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an den:

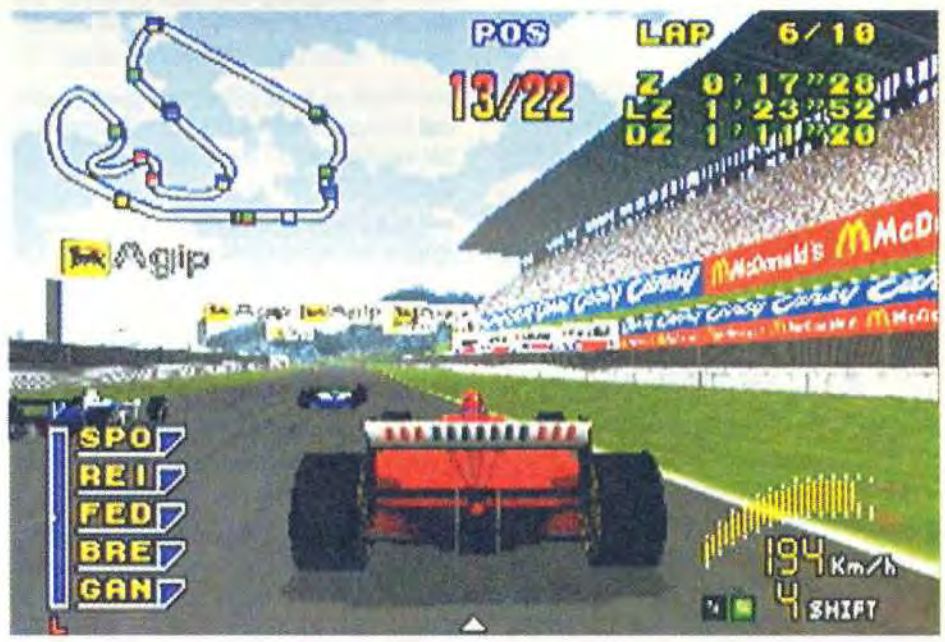
Computec Verlag ▪ Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertips ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg

Mystical Ninja Starring Goemon (PAL)

Wenn man im Spiel C unten drückt, erscheint eine Rauchwolke, und der Spieler wird gewechselt. Während diese Rauchwolke zu sehen ist, ist man unverwundbar. So kann man sich im Notfall zum Beispiel gegen gegnerische Geschosse wehren.

David Österreicher

F1 Pole Position – Ergänzung 2



Heiße Diskussionen um den Sprit-Cheat zu F1 Pole Position sind entbrannt. So soll es doch gehen, daß man, ohne tanken zu müssen, über die Pisten rasen kann. Folgende Einstellungen sind zu tätigen: Computer-Level: leicht, Zusammenstoß: leicht, Fahrzeugschäden: aus, Computer-Unfälle: real oder aus, Radio Communication: ein oder aus, Pak-Datei: Auto. Die Verträge müssen auf Standardeinstellung sein. Nun erscheint beim „World Grand Prix" das Menü zur Namenseingabe. Hier nichts eingeben und auf „Ende" gehen. Danach sollten Reifen oder Benzin kein Problem mehr darstellen.

Daniel Meyer

1080° Snowboarding (D)

Wenn ihr auf einfache Weise die schweren Tricks schaffen wollt, dann müßt ihr im Trainingsmodus nur folgendes tun: Wählt zunächst einmal einen einfach Trick aus. Nun versucht ihr diesen Trick etwas höher in der Luft auszuüben. Nachdem du den Trick geschafft hast und du dich noch immer in der Luft befindest, wählst du nun einen Trick an, den du normalerweise wirklich nicht drauf hast (z. B. ein 1080°). Wenn du dann landest, wird das Programm annehmen, daß du diesen Trick gemacht hast. Und zudem wird dieser Move dann auch noch in der Cheat-List rot markiert.

Harald Bruder

Herzlichen Dank!

Anders, Christian – Barthel, Michael – Bayer, Tobias – Becker, Benjamin – Bentz, Stefan – Ciesla, David – Dathe, Christopher – Enders, Heiko – Erpelding, Michel – Fischbach, Florian – Focke, Alexander – Glöde, Andreas – Hanefeld, Malte – Hemming, Stefan – Hindelang, Erny – Hirsch, Daniel – Hoffmann, Florian – Hofmann, Stefan – Höhn, Stefan – Hoock, Björn – Huber, Markus – Jäkel, Ralf – Jäkel, Sven – Jünger, Christoph – Karl, Wolfgang – Keim, Christopher – Kluge, Christopher – Knorr, Werner – Köhle, Daniel – Kout, Martin – Krämer, Christian – Kraske, Sven – Kudlowski, Marc – Kusmaul, Paul – Lahmann, Andre – Landolfi, Marcello – Lehmann, Matthias – Lehnert, Chris – Leonhardt, Steve – Lotz, Sebastian – Löw, Stefan – Mayer, Markus – Meyer, Andreas – Meyer, Daniel – Müller, Stephan – Neff, Andreas – Nowak-Thelen, Benjamin – Österreicher, David – Paule, Ulf – Peterßen, Sven – Prause, Dennis – Rabenseifner, Jens – Raschke, Max-Ulrich – Reetz, Rene – Richter, Daniel – Rodriguez, Manuel – Roggmann, Jan – Rössler, Markus – Schäfers, Ralf – Schleifer, Heiko – Schlüter, Andreas – Schriewersmann, Peter – Schröder, Tobias – Schulze, Tobias – Spitzkopf, Marc – Stampfl, Daniel – Stelling, Frank – Stolz, David – Stucke, Jörg – Taubmann, Sonja – Uhrmeister, Andreas – Wiebershausen, Jan – Wilkat, Bastian – Wingartz, Claudius – Winkhardt, Fabian – Wolf, Stephan – Wyputta, Martin – Zacharski, Daniel

SERVICE
SO ERREICHST DU UNS

Zentrale Service-Nummer:	0911-2872-150
Zentrale Faxnummer:	0911-2872-250
Anschrift des Abonnement-Services:	Computec Verlag Aboservice Postfach 90327 Nürnberg
Anschrift der Redaktion:	Computec Verlag Redaktion N-ZONE Roonstraße 21 90429 Nürnberg
eMails:	**Compuserve:** 100443,1115 **Internet:** hsippisch@pcgames.de

Bei Fragen zu Spielen können wir leider keinen Service anbieten. Bitte wende dich hierfür direkt an die rechts unten abgedruckten Hotlines der Hersteller!

IMPRESSUM

Geschäftsführer:
Dr. Rainer Cordes, Christian Geltenpoth

Chefredakteur:
Hans Ippisch

Lektorat:
Margit Koch

Bildredaktion:
Richard Schöller

Redaktion:
Gastautor: Oliver Menne
Assistenz: Werner Spachmüller (ws)
Cheats & Codes:
Michael Erlwein (me)
Tips & Tricks: Jonathan Eves (je)
Tests, Game Boy: Oliver Preißner (op)
Freier Mitarbeiter: Takeo Apitzsch (ta)
Specials, Leserbriefe: Jonas Maderer (jm)

Layout:
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Hans Strobel, Gisela Tröger
Grafisches Konzept, Titelgestaltung, Postergestaltung: Gisela Tröger

Werbeabteilung:
Stefanie Geltenpoth (Leitung), Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 46,- (Ausland DM 70,-)

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben öS 348, PGV Salzburg, Niederalm 300, A-5081 Anif; Tel.: 06246-882-0; Fax: 06246-882-259

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH
Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf
Computec Verlagsbüro Nürnberg:
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Telefax: 0911-2872-240
Verkauf: Thorsten Szameitat
Wolfgang Menne
Disposition: Andreas Klopfer
Verantwortlich: Thorsten Szameitat

Anzeigenverkauf
Computec Verlagsbüro Duisburg:
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg

Telefax: 0203-30511-555

Verkauf: Thomas Kammer
Oliver Diemers
Thomas Diel
Disposition: Gisela Borsch
Verantwortlich: Thomas Kammer

Anzeigenpreise:
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11, gültig ab 1.10.1997

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-Zone veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Computec bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ISSN/Pressepost
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

Das Inhaltpapier wird, ohne Verwendung von Chlor, zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo ❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum Unterschrift

Name

Anschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
Computec Verlag, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	01 80-5 33 55 55	24 h/Tag
Activision	0 18 05-22 51-55	Mo.-So. 16°°-18°°
BMG Interactive	01 80-5 30 45 25	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Bomico & Laguna	0 61 07-94 51 45	Mo.-Fr. 15°°-19°°
Electronic Arts	0 24 08-94 05 55	Mo.-Fr. 10°°-12°° & 14°°-17°°
GT Interactive	0 18 05-25 43 91	Mo.-So. 15°°-18°°
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo.-Fr. 15°°-18°°
Konami	069-95 08 12 88	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	02 08-99 92 41 24	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	01 30-58 06	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	0 21 31-96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Virgin	0 40-39 11 13	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 29.7.98 am Kiosk

INT. SUPERSTAR SOCCER 98

Noch bevor die Neuauflage von Konamis referenzverdächtigem Fußballspiel in Deutschland erscheinen wird, können wir euch anhand einer fertigen japanischen Import-Version verraten, ob sich das Warten lohnt. Wird Frankreich 98: Die Fußball-Weltmeisterschaft um seinen Spitzenplatz fürchten müssen? Die ersten Reaktionen aus Japan sehen danach aus.

F1 WORLD GRAND PRIX

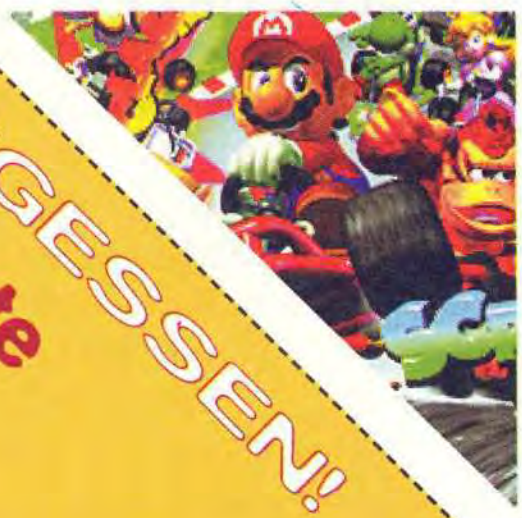
Völlig überraschend sicherte sich Nintendo die Vertriebsrechte an Paradigms erstklassiger Formel 1-Simulation F1 World Grand Prix. Bekommen die arrivierten 32 Bit-Hits damit die lange erwartete Konkurrenz? Wird F1 World Grand Prix N64-Rivalen wie F1 '98 von Psygnosis oder F1 Racing Simulation von Ubi Soft auf die hinteren Startreihen verdrängen können?

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- *Mit Verspätung im Test: Die Euro-Game Boy-Camera*
- *Importtests zu allen aktuellen Neuerscheinungen*
- *Enthüllt: Die besten Extreme G2-Einsendungen*
- *E3-Nachschlag: Was sonst noch passierte*
- *Komplettlösungen zu allen wichtigen Hits*
- *Aktuelles zu Turok 2, Zelda & Co.*

NICHT VERGESSEN!

Die nächste N-ZONE erscheint am 29.7.98!



Was wird gespielt bei...

Marc Trennheuser

Marc Trennheuser (32) ist bereits seit März '97 als PR-Manager bei Electronic Arts tätig.

1. Was spielen Sie im Augenblick?
Frankreich 98, ein indiziertes Spiel und Yoshi's Story.

2. Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Der indizierte Titel ist meiner Meinung nach einer der besten 3D-Shooter, die die Konsolenwelt je gesehen hat. Yoshi's Story hingegen ist für mich ein Rätsel. Ich weiß nicht genau, was mich daran fasziniert. Mit meinen 32 Jahren bin ich eigentlich zu alt für so etwas. Aber wahrscheinlich ist es genau das, was ein gutes Spiel ausmacht. Frankreich 98 hingegen ist was völlig anderes. Eigentlich bin ich kein Fußball-Fan. Und unter für mich normalen Umständen hätte ich mich sicherlich nie mit einer Fußballsimulation beschäftigt. Durch meine Tätigkeit als PR-Manager für Electronic Arts wurde ich an dieses Spiel quasi zwangsherangeführt. Und siehe da, heute bin ich begeisterter „FIFA/Frankreich 98-Zocker". In regelmäßigen Abständen spiele ich mit drei Bekannten Frankreich 98 auf dem N64. Wir sind dabei völlig ausgelassen und schreien die ganze Bude zusammen. Zur WM werden wir vor jedem Spiel der deutschen Mannschaft die Begegnung schon mal simulieren, um dann zu sehen, wie die echten Kicker abschneiden. Dürfte ein großer Spaß werden.

3. Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favoriten?
Traurigerweise wieder Frankreich 98, der indizierte Titel und Yoshi's Story. Das liegt daran, daß ich bislang lediglich PC-Spieler war und erst mit dem N64 Nintendo-Spiele kennengelernt habe.

4. Was gefällt Ihnen am Nintendo 64 am besten?
Die Ladezeiten dank der Module. Bei allen anderen Systemen muß man zum Teil Minuten warten, um ins eigentliche Spiel zu kommen. Leider steht der begrenzte Modulspeicher aufwendigen Videosequenzen entgegen. Da für mich Grafik ein wesentlicher Funfaktor bei Spielen ist, freue ich mich ebenfalls über die gefilterten Texturen. Andere Konsolen bieten dies heute leider noch nicht serienmäßig.

5. Welche 64 Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Aufgrund meiner relativen „Konsolen-Jungfräulichkeit" kann ich hier keine Titel nennen. Am besten fragen Sie mich das in 2-3 Jahren noch einmal. Welche 640 Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?

6. Mit welchem Video- oder Automatengame begann Ihre Leidenschaft?
Den ersten richtig „heißen" Zock spielte ich im Alter von ca. 6 Jahren. Damals war ich zum ersten Mal mit der Schule auf Klassenfahrt. Am letzten Tag machten wir einen Ausflug in den hiesigen Märchenwald. Zum Ende der nervenaufreibenden Tour kamen wir an einer Bude vorbei, die Eis verkaufte. Neben dieser Bude stand mein erster Automat. Eine Rennsimulation, an deren Namen ich mich leider nicht mehr erinnern kann, es müßte aber irgendwas mit „Kinderfahrschule" oder sowas ähnliches gewesen sein. Das Ding bestand aus einem Matchbox-Auto an einer Stange, das man per Lenkrad auf einer sich ständig abrollenden Straßenrolle aus Plastik steuern konnte. Seinerzeit war das ein toller Spaß.

7. Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Action- und Autorennspiele! Da kann man jederzeit alleine oder auch zu mehreren einsteigen, eine Stunde zocken und wieder ausschalten. Schnell, einfach und unkompliziert. Rollenspiele oder ähnliches bevorzuge ich auf dem PC.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie und warum?
Die FIFA/Frankreich 98-Spiele sind wegen der Gruppendynamik zu viert phantastisch, aber auch Mario Kart 64 ist als Multiplayer-Game unschlagbar.

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Viel zu sagen gibt es da eigentlich nicht. Als PR Manager verfällt man an solchen Stellen leicht in eine Lobesrede für die Produkte der eigenen Firma. Ich möchte mich jedoch an dieser Stelle selbst bremsen und einfach nur darauf hinweisen, daß EA in Zukunft mehr N64-Spiele veröffentlichen wird. Bislang war bei unseren 3 N64-Titeln lediglich Fußball das Thema: FIFA 64, FIFA 98 und jetzt Frankreich 98. Zum Herbst werden wir dieses Spektrum maßgeblich erweitern. Unter anderem finden NASCAR 99 und NHL 99 aus der EA Sports-Range den Weg auf eure Konsole. Ansonsten wünsche ich einfach nur viel Spaß beim Zocken.

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Sammelkarte 45

Tips & Tricks — N-ZONE

Bio Freaks

WORUM GEHT'S?

Bio Freaks ist ein heftiges Beat 'em Up aus dem Hause Midway, in dem man mit schicken Cyberkämpfern antreten darf.

1. Herstellung

Wenn du wissen willst, wann deine Version von Bio Freaks fertiggestellt wurde, dann halte bereits beim Einschalten C-links gedrückt. Daraufhin ertönt ein Lachen, und das Fertigstellungsdatum wird angezeigt.

2. Screen-Save

In PC-Spielen sind Screen-Saver, die verhindern sollen, daß sich ein Standbild in den Monitor einbrennt, an der Tagesordnung. Auf dem N64 gibt es derartige Features in der Regel gar nicht. Anders bei Bio Freaks: Halte das Spiel einfach an und warte ein paar Minuten, bis ein Screen-Saver auftaucht.

3. Gegner verspotten

Um deinen Gegner zu verspotten, mußt du nur bei passender Gelegenheit C-links und C-rechts gleichzeitig drücken.

4. Ego-Perspektive

Um die Kampf aus der Ego-Perspektive zu führen, mußt du nur während des Schlagabtausches das Steuerkreuz nach links drücken und gleichzeitig die Start-Taste betätigen. Darauf wird dein Charaktere transparent dargestellt, und du sieht dem Gegner direkt in das Gesicht.

Um die Ego-Perspektive wieder auszuschalten, mußt du das Steuerkreuz nach unten drücken und dann die Start-Taste drücken.

Steuerung

- Spieler steuern
- Rechter Schlag
- Rechter Tritt
- Linker Schlag
- Linker Tritt
- Spieler steuern
- A: Schießen
- B: Abheben
- START: Spiel anhalten
- Z: Ohne Bedeutung
- L: Nach links ausweichen
- R: Nach rechts ausweichen

Sammelkarte 44

Tips & Tricks — N-ZONE

Forsaken

WORUM GEHT'S?

Forsaken von Acclaim ist ein unglaublich actionreiches Shoot 'em Up, das aufgrund eines ungewöhnlichen Designs auch Action-Muffel begeistern dürfte. Bis zu vier Spieler dürfen antreten!

1. Psychedelic Mode

Damit in den Levels kontinuierlich die Farben gewechselt werden, mußt du folgendes machen:
Drücke, während der Press Start-Bildschirm zu sehen ist, folgende Tasten: A, R, Steuerkreuz links, Steuerkreuz rechts, Steuerkreuz unten, C-oben, C-links, C-unten.

2. Turbo Crazy-Mode

Um das Spiel im Turbo Crazy-Mode mit unendlichen Nitro-Boosts zu spielen, mußt du während des Press Start-Screens folgendes eingeben: B,B, R, Steuerkreuz oben, Steuerkreuz links, Steuerkreuz unten, C-oben, C-links.

3. Drahtgitter-Optik

Wenn du eine karge Wireframe-Optik bevorzugst, dann mußt du während des Press Start-Bildschirms nur folgende Tasten nacheinander drücken: L, L, R, Z, Steuerkreuz links, Steuerkreuz rechts, C-oben, C-links.

4. Werbung überspringen

Um die Werbungsseiten zu Beginn des Spiels zu überspringen, mußt du folgendermaßen vorgehen: Schalte dein N64 ein, warte auf den ersten Screen und drücke dann den Reset-Button. Nun kannst du die Werbung überspringen, indem du gleich den Start-Knopf drückst. Dies spart dir fast eine Minute!

Steuerung

- Raumschiff steuern
- Dauerfeuer
- Dauerfeuer
- Dauerfeuer
- Dauerfeuer
- Waffe wählen
- A: Rückwärts
- B: Vorwärts
- START: Spiel anhalten
- Z: Sekundäre Waffe abfeuern
- L: Ohne Bedeutung
- R: Primäre Waffe abfeuern

Sammelkarte 5

Nintendo-ABC — N-ZONE

Fachbegriffe von A-Z

Auf vielfachen Leserwunsch erklären wir in unseren neuen Serie wichtige Begriffe aus der Welt der Videospiele.

Codes
Falls die Programmierer keine Cheats (siehe Karte 1) eingebaut haben, kann man sich mittels eines Mogel-Moduls wie beispielsweise Action Replay oder Game Buster direkten Zugriff auf den Programmcode verschaffen. Hier hat man die Möglichkeit, sich durch direkte Manipulaton mehr Leben oder ähnliches zu erschwindeln.

Cyberspace
Erstmals tauchte der Begriff „Cyberspace" in dem Buchklassiker „Neuromancer" von William Gibson auf. Gemeint ist damit eine virtuelle Welt mit kompletter Immersion. Vereinfacht gesprochen wäre dies eine Welt, wie man sie jetzt kennt, in der man hören, sehen, riechen und fühlen kann, in die man also komplett eintaucht. Der Unterschied ist, daß diese Welt nur im Computer existiert.

Echtzeit
Wenn etwas in Echtzeit berechnet wird, dann bedeutet dies, daß im Unterschied zu vorberechneten Daten dabei auf die Aktionen des Spielers individuell eingegangen wird. Folgendes Beispiel verdeutlicht dies im Grafikbereich: Bei einem Rennspiel wie Diddy Kong Racing hat der Spieler unmittelbaren Einfluß auf das Aussehen der kompletten Grafik. Kommt man von der Strecke ab, dann sieht man dies auf dem Bildschirm sofort anhand einer anderen Darstellung. Im Gegensatz dazu werden bei Spielen (beispielsweise Dragon's Lair) mit vorberechneter Grafik (die man zumeist auf CD-Systemen findet) ausschließlich einige Grafikobjekte auf eine Art ablaufenden Film montiert.

Extro
Siehe Intro!

FMV
Full Motion Video-Sequenzen (kurz FMV) kommen grundsätzlich eigentlich nur bei CD-Spielen zum Einsatz. Einfach übersetzt sind damit Filmsequenzen mit kompletter Animation gemeint, die dank eines riesigen Speicherbedarfs nur komplett vorberechnet auf einer CD untergebracht werden können. Theoretisch wären solche FMVs auch auf dem N64 möglich, allerdings ist den meisten Programmierern dafür der Speicherplatz zu kostbar, weshalb sie meist auf in Echtzeit berechnete Sequenzen setzen.

Genre
Genre (franz. Gattung) ist die Bezeichnung für die Art des Spieles. Folgende grundsätzliche Genres gibt es: Action, Adventure, Beat 'em Up, Rennspiel, Denkspiel, Strategiespiel, Shoot 'em Up, Jump&Run, Simulation, Flugsimulation und Rollenspiel.

Intro
Als Intro wird eine einführende Sequenz bezeichnet, die automatisch beim Start eines Spieles abläuft. Meist wird darin die Geschichte des Games erzählt. Ein Extro dagegen führt aus dem Spiel heraus (lat. ex = aus, heraus) und läuft ebenfalls automatisch.

Interaktiv
Dieses Modewort bedeutet eigentlich nichts aufregendes. Computer- und Videospiele waren schon immer interaktiv. Sie reagieren auf eine Aktion des Anwenders und fahren entsprechend fort. Sobald etwas auf eine Interaktion wartet, darf es sich als interaktiv bezeichnen.

Sammelkarte 46

Tips & Tricks — N-ZONE

Kobe Bryant in NBA Courtside

WORUM GEHT'S?

Kobe Bryant in NBA Courtside ist ein packendes NBA-Basketballspiel für bis zu vier Spieler, das sowohl grafisch als auch spielerisch hervorragend gelungen ist.

1. Disco-Modus

Startet ein beliebiges Spiel, drückt dann die Start-Taste, um das Match anzuhalten, und drückt nacheinander folgende Tasten:
A, C-oben, Steuerkreuz unten, Steuerkreuz oben, C-unten, R, R, B, C-rechts, C-rechts und abschließend Z. Laßt euch bei der Eingabe nicht dadurch stören, daß ihr diverse Menüs anwählt (geht am besten auf den Menüpunkt Camera-Options). Das Resultat dieses Cheats ist eine wild flackernde Disco-Arena.

2. Am Ring festhalten

Wenn du einen zweihändigen Dunk vollführst, mußt du nur die B-Taste gedrückt halten, um am Ring hängenzubleiben. Aber aufgepaßt! Bleibst du zu lange hängen, dann gibt es ein technisches Foul.

3. Falsche Spiele im Replay

Kennern dürfte dieser Fehler in Kobe Bryant in NBA Courtside schon aufgefallen sein. Wechselt man während des Matches einen oder mehreren Spieler aus, dann werden im anschließend angewählten Replay die falschen Spieler gezeigt. Hat man beispielsweise Kobe Bryant einen Monster Dunk vollführen lassen und wechselt ihn dann aus, dann wird im Replay der eingewechselte Spieler den von Kobe Bryant gemachten Dunk zeigen.

4. Versteckte Teams

Im Pre-Season-Mode kann man ganz einfach drei versteckte Teams anwählen. Halte dazu im Hauptmenü die L-Taste gedrückt und wähle Pre-Season mit A aus. Wenn man nun bei der Teamauswahl ganz nach rechts scrollt, dann tauchen die Logos von Nintendo, N64 und Left Field auf. Jedes Logo repräsentiert eine eigene Mannschaft.

Steuerung

- Spieler steuern
- Passen zum Korb-nächsten Spieler
- Mitspieler zum Blocken animieren
- Spieler positionieren
- Crossover-Dribbling
- Ohne Bedeutung
- A: Passen
- B: Korbversuch
- START: Spiel anhalten
- Z: Turbo-Schub
- L: Ohne Bedeutung
- R: Spezialaktionen

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 44

Forsaken

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 45

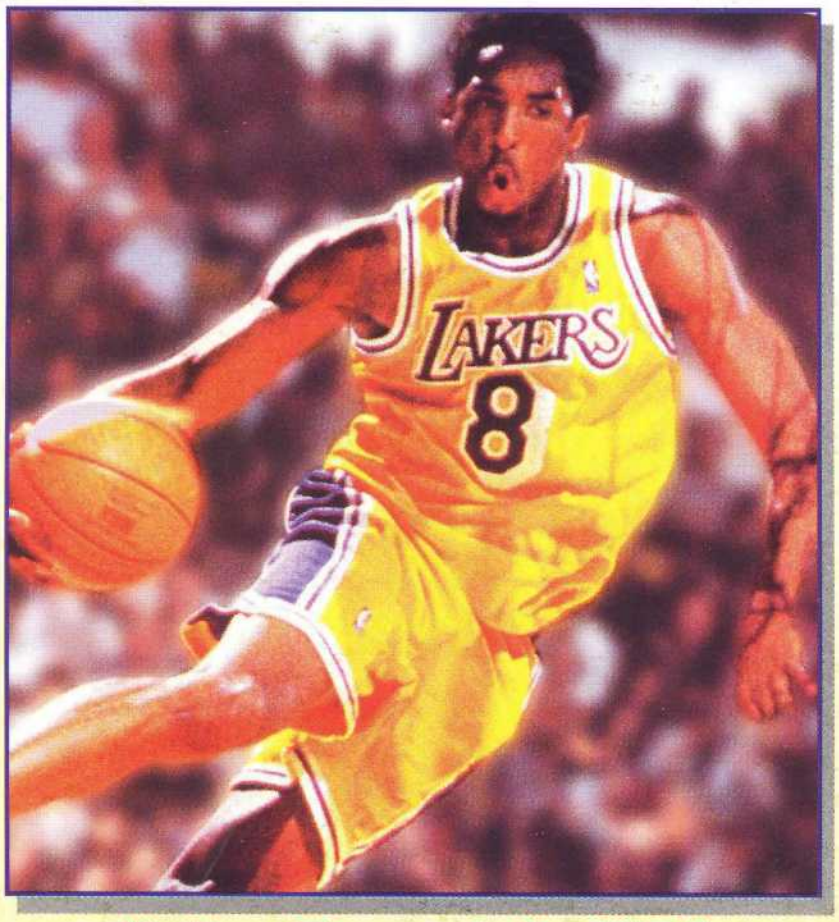
Bio Freaks

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 46



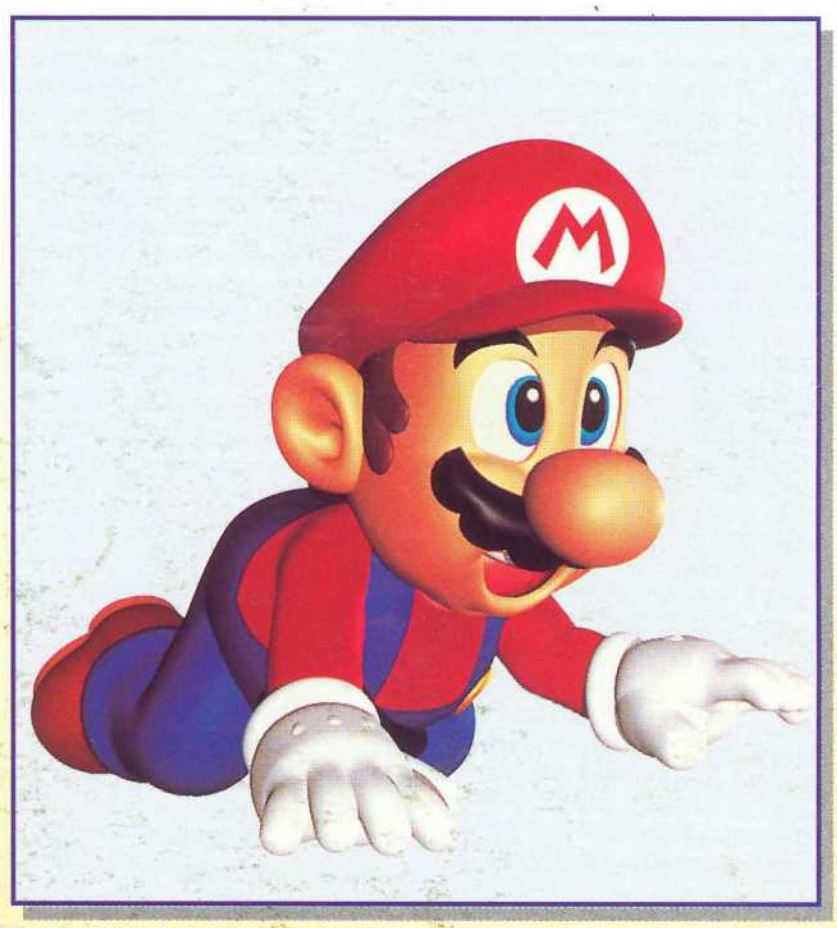
Kobe Bryant in NBA Courtside

Nr. 1

N-ZONE

Nintendo-ABC

Sammelkarte 5



Fachbegriffe von A-Z

Nr. 2